

STAR TREK®

STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™
"A FINAL UNITY"

MICROPROSE

IMPORTANT! PLEASE READ THIS

This PowerPlus manual contains all documentation necessary to play the enclosed game. The technical supplement, keyguides etc (if appropriate) will be located in the front of the manual.

Please ignore **ALL** other references to the contents of the game package.

Some copy protection routines may no longer apply. In this case, please ignore all references to manual copy protection.

PowerPlus Technical Support

Tel: UK 01454 893900 • Fax: UK 01454 894296

Published by MicroProse Ltd The Ridge Chipping Sodbury South Glos BS17 6BN

MADE IN THE UK

IMPORTANT! N'OUBLIEZ PAS DE LIRE CECI

Ce manuel Power Plus contient toute la documentation nécessaire pour jouer à ce jeu. Le supplément technique, les touches de commande, etc. (si appropriés) se trouveront au début de ce manuel.

Veuillez ignorer **TOUTES** les autres références au contenu de la boîte de jeu.

Certaines procédures de protection contre la copie peuvent être périmées. Dans ce cas, veuillez ne pas tenir compte de la protection contre la copie du manuel.

Assistance technique PowerPlus - Electronic Arts

Tél: (+44) 04 72 53 25 00 • Télécopie: (+44) 72 53 25 08

Publié par MicroProse Ltd The Ridge Chipping Sodbury South Glos BS17 6BN

FABRIQUÉ AU ROYAUME-UNI

WICHTIG! BITTE LESEN SIE DEN FOLGENDEN TEXT

Dieses PowerPlus-Handbuch enthält alle Gebrauchshinweise für das beiliegende Spiel.

Das technische Begleitheft, Tastaturübersichten usw. (falls vorhanden) befinden sich vorne im Handbuch.

Ignorieren Sie bitte **ALLE** anderen Hinweise auf den Inhalt der Spielpackung.

Einige Kopierschutzverfahren sind unter Umständen nicht länger zutreffend. In diesem Fall sollten Sie die Hinweise auf den Handbuch-Kopierschutz ignorieren.

PowerPlus Technische Unterstützung

Tel: 05241/9464-80 • Fax: 05241/9464-94

Herausgegeben von MicroProse Ltd The Ridge Chipping Sodbury South Glos BS17 6BN GB

HERGESTELLT IN GB



INSTALLATIONS- UND LADEHANDBUCH



Föderation der Vereinten Planeten
Sternenflottenkommando

EINFÜHRUNG

Willkommen bei *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"*, einem interaktiven Abenteuer wie es das Universum noch nicht gesehen hat! Bitte lesen Sie diese Anweisungen gut durch. Sie werden Ihnen helfen, schnell und problemlos mit dem Spiel beginnen zu können, und Ihnen sämtliche Fragen beantworten, die bei der Installation und dem Laden des Spiels möglicherweise auftauchen könnten.

Wir empfehlen Ihnen dringend, die folgenden Abschnitte durchzulesen:

- **Systemanforderungen**. Hier werden die Hard- und Software-Mindestanforderungen aufgelistet. Kann Ihr Computer diese Anforderungen nicht erfüllen, dann können Sie das Spiel nicht betreiben.
- **Installation**. Hier finden Sie detaillierte Anweisungen zu jedem Bildschirm, den Sie während des Installationvorgangs sehen werden.
- **Laden**. Hier erfahren Sie, wie Sie das Spiel nach abgeschlossener Installation betreiben können.
- **Handbuch-Errata**. Hier werden im Handbuch aufgetretene Fehler aufgezeigt.

Sollten bei der Installation und beim Laden Probleme auftreten, lesen Sie bitte die folgenden Abschnitte:

- **Soundkarten**. In diesem Abschnitt finden Sie eine Liste aller kompatiblen Soundkarten und eine Erklärung zu Einsatzmöglichkeiten bestimmter Modelle.
- **Videokarten und VESA-Treiber**. Hier finden Sie einige Hinweise zu kompatiblen Videokarten, VESA-Treibern und üblichen Fragen, die sich bei diesem Thema häufig ergeben.
- **Allgemeine Problemlösungen**. Hier geht es um häufig auftretende Probleme, auf die Sie hauptsächlich während der Installation stoßen könnten.

PACKUNGSINHALT

- Eine CD-ROM
- Ein Handbuch
- Das vorliegende Installations- und Ladehandbuch
- Eine Registrierkarte

Die Sammlerausgabe (Collector's Edition) enthält darüber hinaus:

- Eine individuell numerierte Sammlerpackung
- Eine Anstecknadel in begrenzter Auflage
- Ein exklusives Poster

SYSTEMANFORDERUNGEN

Um *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* spielen zu können benötigen Sie:

- IBM-PC 33 MHz 80486DX- oder ein kompatibles Gerät
  66 MHz 80486 oder Pentium empfohlen
  Lokalbus oder PCI-Video empfohlen
- 8 MB RAM
- Festplatte (mindestens 20 MB freier Speicherplatz)
- Quadro-Speed CD-ROM-Laufwerk
- Mindestens DOS 5.0
- Super VGA-Grafik (640x480x256 Farben)
  100% VESA-kompatibler Treiber und 512 KB Video-RAM benötigt
  Unterstützt 32.000 Farben und 64.000 Farben
- Maus
- Sound Blaster (oder 100% Kompatible), ProAudio Spectrum, Ensoniq Soundscape oder Gravis UltraSound

SCHNELLINSTALLATION/LADEN

Sind Sie ein erfahrener Computerbenutzer, dann müssen Sie nur diesen Abschnitt zur Installation und zum Laden des Spiels durchlesen.

1. Verlassen Sie Windows, OS/2 oder jegliche andere DOS-Shell, und kehren Sie zum DOS-Systemzeichen zurück.
2. Schieben Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk.
3. Wechseln Sie zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk (üblicherweise D).
4. Geben Sie INSTALL [Enter] ein.
5. Wählen Sie "Readme-Datei lesen und drucken". Hier finden Sie alle Änderungen, die in letzter Minute noch vorgenommen wurden.
6. Nachdem Sie die Readme-Datei gesehen haben, wählen Sie "Spiel installieren", und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
7. Ist der Installationsvorgang abgeschlossen, wählen Sie "Hardware konfigurieren", um die Soundoptionen zu konfigurieren und die Videosequenzen einzustellen.
8. Danach wählen Sie "Spieloptionen einstellen", um den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen und die Textanzeigen zu verändern.
9. Wählen Sie "Konfiguration sichern und beenden", um das Installationsprogramm zu verlassen.
10. Um das Spiel zu betreiben, geben Sie nun nach dem DOS-Systemzeichen STTNG [Enter] ein.

INSTALLATION

Die Installation von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* besteht aus zwei Teilen: Spielinstallation und Festlegung der Hardware-/Spieloptionen.

Verwenden Sie während des Installationsvorgangs die Maus, um die Optionen aus den Menüs zu wählen. Mit Hilfe des OK-Knopfes bestätigen Sie Ihre Wahl. Sie können die Optionen auch mit den Pfeilknöpfen [↑] [←] [→] [↓] auswählen und mit der Taste [Enter] bestätigen.

Ist auf Ihrem Computer kein VESA-Treiber geladen, dann fragt Sie das Installationsprogramm, ob Sie im Verlauf der Installation einen Universal-VESA-Treiber auf Ihrer Festplatte installieren möchten. *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* läuft zwar auch mit diesem Universal-VESA-Treiber, aber wenn Sie über einen eigenen verfügen, sollten Sie den Installationsvorgang abbrechen und stattdessen den zu Ihrer Videokarte gehörenden VESA-Treiber installieren.

INSTALLATION DES SPIELS

Vergewissern Sie sich vor der Installation, daß Ihr Computer den Systemanforderungen entspricht.

1. Verlassen Sie Windows oder jegliches andere Shell-Programm, und kehren Sie zum DOS-Systemzeichen zurück (das üblicherweise so aussieht: C: \>).
2. Schieben Sie die *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"*-CD-ROM (mit der Bildseite nach OBEN) in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Wechseln Sie zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk, indem Sie d: [Enter] eingeben. (Ist Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht mit D gekennzeichnet, dann geben Sie stattdessen die entsprechende Laufwerkskennung ein).
4. Geben Sie INSTALL [Enter] ein, um das Installationsprogramm zu starten.

INSTALLATIONS-HAUPTMENÜ

Der erste Bildschirm, den Sie sehen, zeigt das Installations-Hauptmenü.

- Durch die Option "Readme-Datei lesen und drucken" erhalten Sie Einblick in Änderungen, die in der letzten Minute vorgenommen wurden.
- Über "Spiel installieren" gelangen Sie direkt zum Installationsvorgang.
- Durch die Option "Bootdiskette erstellen" haben Sie die Möglichkeit, eine Bootdiskette zu erstellen, um das Spiel problemlos betreiben zu können. Stoßen Sie beim Betreiben des Spiels auf Probleme, wäre es möglicherweise ratsam, auf eine Bootdiskette zurückzugreifen. Im Abschnitt "**Erstellen einer Bootdiskette**" finden Sie nähere Informationen zu diesem Thema.
- Durch die Option "Installationsprogramm beenden" verlassen Sie das Installationsprogramm.

README-DATEI LESEN UND DRUCKEN

Die Readme-Datei enthält wichtige Informationen, die noch nicht zur Verfügung standen, als die vorliegenden Anweisungen gedruckt wurden. Sie sollten diese Datei auf jeden Fall gründlich durchlesen, bevor Sie das Spiel installieren, da Sie hier entscheidende Hinweise zu Hardware- und Softwarekompatibilität finden könnten.

5. Nachdem das Laden des Installationsprogramms beendet ist, wählen Sie die erste Option “Readme-Datei lesen und drucken” und klicken “OK” an.
6. Mit Hilfe der Maus oder der Pfeiltasten können Sie durch die gesamte Readme-Datei scrollen. Verfügen Sie über einen Drucker und wollen die Datei drucken, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu Rate ziehen zu können, wählen Sie die Option “Readme-Datei drucken”.

Danach wählen Sie “Beenden”, um zum Installations-Hauptmenü zurückzukehren.

SPIEL INSTALLIEREN

Mit dieser Option wird der Installationsvorgang in Gang gesetzt. Sie wählen die Installationsoptionen aus einer Reihe von Menüs.

7. Klicken Sie aus dem Installations-Hauptmenü die Option “Spiel installieren” und danach “OK” an.

FESTPLATTEN-SPEICHERPLATZWAHL

Nun können Sie bestimmen, wieviel Platz das Spiel auf Ihrer Festplatte einnehmen soll. Je mehr Platz Sie dem Spiel zuteilen, desto besser ist die Leistungsqualität.

8. Wählen Sie entweder “Minimalversion installieren”, “Standardversion installieren” oder “Optimalversion installieren”, je nachdem, wieviel Festplattenspeicher Sie für das Spiel verwenden möchten (4, 8 oder 12 MB). Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie “OK” an.

Die beste Spielleistung erzielen Sie mit der Option “Optimalversion installieren”.

Wichtiger Hinweis: Obwohl die installierten Dateien nur 4, 8 oder 12 MB Festplattenspeicher einnehmen, benötigen Sie darüber hinaus noch 16 MB Festplattenspeicher für das Betreiben des Spiels. *Star Trek: The Next Generation “A Final Unity”* nutzt diesen Speicherplatz, um während des Spiels Dateienübertragungen zu tätigen.

Welche Installationsoption Sie auch wählen, die *Star Trek: The Next Generation “A Final Unity”*-CD-ROM muß während des gesamten Spiels im CD-ROM-Laufwerk verbleiben.

ÜBERPRÜFUNG DER SYSTEMANFORDERUNGEN

Das Installationsprogramm überprüft nun automatisch Ihren Erweiterungsspeicher und die CD-ROM-Geschwindigkeit, während es zum nächsten Bildschirm überwechselt.

Auf dem nächsten Bildschirm wird geprüft, ob Ihre Hard- und Software mit den Systemanforderungen des Spiels übereinstimmt. Das Fenster in der Mitte des Bildschirms weist drei Spalten auf: eine Beschreibung der zu prüfenden Kategorie, die Systemanforderungen des Spiels und die auf Ihren Computer zutreffenden Werte.

- Ist ein Zahlenwert gelb markiert, dann steht der Installation zwar nichts im Wege, aber Sie könnten beim Betreiben des Spiels auf Schwierigkeiten stoßen, wenn die Systemanforderungen nicht zuvor erfüllt werden.
- Ist ein Zahlenwert rot markiert, können Sie den Installationsvorgang nicht fortsetzen. Sie müssen zunächst das Problem lösen und das Installationsprogramm dann erneut starten.

9. Wählen Sie “Lösungsvorschlag”, wenn Sie Fragen zu Problemen bezüglich der Systemanforderungen haben.

   Mit Hilfe der Richtungspfeile nach oben und unten scrollen Sie durch die verschiedenen Vorschläge. Klicken Sie “OK” an, wenn Sie diesen Vorgang beendet haben. Daraufhin gelangen Sie zum Bildschirm zur Überprüfung der Systemanforderungen zurück.

10. Klicken Sie “OK” an, um zum Festplatten-Auswahlbildschirm zu gelangen.

FESTPLATTENWAHL

Auf diesem Bildschirm erscheint eine Liste der zur Wahl stehenden Festplatten und des jeweils darauf verfügbaren Speicherplatzes. Treffen Sie Ihre Wahl entsprechend der Option, für die Sie sich bei der Festplattenspeicherplatzwahl entschieden haben.

11. Wählen Sie eine Festplatte von der Liste im Fenster auf der linken Bildschirmhälfte. Vergewissern Sie sich, daß Sie über genügend Festplattenspeicherplatz verfügen. Klicken Sie “OK” an, wenn Sie fortfahren möchten.

VERZEICHNISWAHL

Auf dem nächsten Bildschirm können Sie das Zielverzeichnis ändern, in dem das Spiel installiert werden soll. Die Standardeinstellung ist C: \STTNG.

12. Möchten Sie die Standardeinstellung beibehalten, dann klicken Sie einfach “OK” an.

    Möchten Sie den Verzeichnispfad verändern, dann betätigen Sie die [Rücktaste], um das Standardverzeichnis zu löschen, und geben Sie einen neuen Pfad ein. Sind Sie bereit fortzufahren, dann drücken Sie “OK”.

BESTÄTIGUNGSBILDSCHIRM

Dies ist der letzte Bildschirm, der erscheint, bevor Ihre Dateien auf die Festplatte übertragen werden. Hier erscheint das Ursprungslaufwerk (Ihre CD-ROM), das Ziellaufwerk und der Pfad.

13. Sind Sie bereit, Dateien auf Ihre Festplatte zu übertragen, klicken Sie “Installieren” an.

    Müssen Sie das Verzeichnis (oder andere Installationsoptionen) verändern, klicken Sie “Zurück” an.

DATEIEN-ÜBERTRAGUNGSBILDSCHIRM

Das Installationsprogramm beginnt nun mit der Übertragung der Dateien von Ihrer CD-ROM auf die Festplatte. Die Leiste oben links zeigt den Status der Installation in Prozent an.

Möchten Sie die Installation unterbrechen, klicken Sie den Knopf “Abbrechen” an.

INSTALLATIONS-ABSCHLUSSBILDSCHIRM

Nachdem alle Dateien auf Ihre Festplatte übertragen wurden, sehen Sie eine Zusammenfassung der "Lösungsvorschläge" und Hinweise zum richtigen Betreiben des Spiels.

14. Klicken Sie "OK" an, um zum Hauptbildschirm für die Hardware-/Spieloptionen-Einstellungen zu gelangen.

Hinweis: Während dieses Teils der Installation überprüft das Programm, ob auf Ihrem Computer ein VESA-Treiber geladen ist. Kann das Installationsprogramm keinen VESA-Treiber finden, werden Sie gefragt, ob Sie einen Universal-VESA-Treiber installieren wollen. Entscheiden Sie sich dagegen, dann bricht das Programm zu DOS ab.

HARDWARE-/SPIELOPTIONEN

Das Hauptmenü für die Hardware-/Spieloptionen bietet vier verschiedene Wege für den Rest der Installation: "Readme-Datei lesen und drucken", "Hardware konfigurieren", "Spieloptionen einstellen" und "Konfiguration sichern und beenden".

Wollen Sie nach der Installation den Videomodus oder die Soundkarten-Einstellung verändern, dann gehen Sie zum Spielverzeichnis (normalerweise C: \STTNG), und geben Sie nach dem DOS-Systemzeichen SETUP [Enter] ein.

- Mit Hilfe der Option "Readme-Datei lesen und drucken" erhalten Sie Zugriff auf Informationen über Änderungen, die noch in letzter Minute am Spiel vorgenommen wurden. (Es handelt sich um dieselbe Readme-Datei, die Sie schon am Anfang der Installation gesehen haben).
- "Hardware konfigurieren" ermöglicht es Ihnen, Soundkarten- und Videomodus-Einstellungen zu verändern.
- Über "Spieloptionen einstellen" können Sie einen Schwierigkeitsgrad bestimmen und den Bildschirmtext ein- oder ausschalten.
- Mit "Konfiguration sichern und beenden" verlassen Sie das Installationsprogramm.

HARDWARE KONFIGURIEREN

Damit beginnen Sie den Konfigurationsabschnitt der Installation. Hier wählen Sie aus einigen Menüs die gewünschten Hardware-Konfigurationen.

15. Wählen Sie "Hardware konfigurieren" vom Hautpmenü der Hardware-/Spieloptionen, und klicken Sie "OK" an.
16. Mit der Option "Konfiguration sichern und beenden" brechen Sie das Installationsprogramm ab.

SOUNDKARTE EINSTELLEN

Hier können Sie dem Installationsprogramm mitteilen, welche Soundkarte Sie installiert haben. *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* wurde mit einer Reihe verschiedener Soundkarten getestet. Das Spiel läuft reibungslos mit jeder zu 100% Sound Blaster-kompatiblen Karte, einschließlich der folgenden: Sound Blaster 8, Sound Blaster Pro und Sound Blaster 16. Die im Anschluß genannten Karten werden auch im Native-Eigenmodus unterstützt: AWE 32, ProAudio Spectrum Plus, ProAudio Spectrum 16,

Ensoniq SoundScape 8, Ensoniq SoundScape 16 und Gravis UltraSound.

Andere Soundkarten könnten nicht zu 100% kompatibel sein - schlagen Sie bitte in der Bedienungsanleitung Ihrer Soundkarte nach, wenn Sie nähere Informationen zu diesem Thema benötigen.

17. Wählen Sie "Autom. Suche", und klicken Sie "OK" an. Das Programm wird daraufhin versuchen, herauszufinden, welche Soundkarte sich in Ihrem System befindet, und die Standardeinstellungen für Port, IRQ und DMA festlegen.

Weist die IRQ-Anzeige ein Sternchen auf (*), so bedeutet das, daß die IRQ-Einstellung von den Software-Treibern bestimmt wird. (Hinweis: Der Standard-Port für die Sound Blaster 16-Karte ist 220, der Standard-IRQ ist 5, ebenso wie der DMA.) Bitte vergewissern Sie sich, daß Sie die richtigen Port-, IRQ- und DMA-Einstellungen für Ihre Soundkarte gewählt haben, bevor Sie sie manuell eingeben. Bei falschen Angaben kann das Programm während des Soundtests abstürzen.

Hinweis: Einige Soundkarten werden vom automatischen Suchprogramm während des Tests als "Sound Blaster 8" identifiziert. Haben Sie eine Soundkarte installiert, erhalten aber die Fehlermeldung "Soundkarte nicht gefunden", dann sollten Sie die Einstellungen "Sound Blaster Pro" oder "Sound Blaster 8" wählen und die entsprechenden Port-, IRQ- und DMA-Einstellungen dem Bedienungshandbuch Ihrer Soundkarte entnehmen. Verfügen Sie über keine der vorgenannten Soundkarten, dann müssen Sie manuell diejenige Karte aus der Liste wählen, die der Ihren am nächsten kommt. Spezifische Informationen zu diesem Thema finden Sie im im Abschnitt "Die Soundkarten - Fragen und Antworten" in diesem Handbuch.

18. Hat das Programm die Soundkarte gefunden, erscheint eine Dialogbox, in der die Soundkarte und die Port-, IRQ- und DMA-Einstellungen aufgelistet werden.

    Klicken Sie "Soundtest" an, wenn Sie einen Vorgeschmack auf die Soundeffekte des Spiels bekommen möchten. Klicken Sie in der Dialogbox "OK" an, um mit dem Test zu beginnen.

19. Ertönt ein Beispiel für die Soundeffekte, so bedeutet dies, daß Ihre Soundkarte korrekt eingestellt wurde. Klicken Sie "OK" an, dann erscheint die Dialogbox für die Soundeinstellungen. Durch erneutes Anklicken von "OK" gelangen Sie zurück zum Hardware-Konfigurationsmenü.

20. Wählen Sie aus diesem Menü die Option "Videomodus festlegen", und klicken Sie anschließend "OK" an.

VIDEOMODUS FESTLEGEN

Bei diesem Teil des Konfigurationsvorgangs bestimmen Sie die Bildauflösung der Filmsequenzen im Spiel und schalten den Universal-VESA-Treiber ein und aus. Zwei verschiedene Bildschirmgrößen (320x200 und 640x400) und drei verschiedene Farbkonfigurationen (256, 32768 und 65536) stehen zur Wahl.

Denken Sie daran, daß Sie eine VESA-kompatible Videokarte mit mindestens 512 KB Video-RAM benötigen, um *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* betreiben zu können. Sollten Sie weitere Fragen haben, schlagen Sie bitte im Abschnitt "Videokarten

und VESA-Treiber" in diesem Handbuch nach.

21. Wählen Sie "Autom. Suche", und klicken Sie "OK" an. Das Programm versucht daraufhin, die für Ihre Videokarte und CD-ROM-Geschwindigkeit optimale Bildauflösung und Farbkonfiguration zu bestimmen.

    Das Resultat der automatischen Suche wird in einer Dialogbox gezeigt. Klicken Sie "OK" an, um den Vorgang zu beenden.

22. Betreiben Sie das Spiel in einem der 640x400-Bildauflösungsformate, dann können Sie die Filmsequenzen in voller Bildschirmgröße genießen. Sie haben aber auch die Möglichkeit, die Standardeinstellung zu verändern, indem Sie sich für eine der "Voller Bildschirm-Modus"-Optionen in der unteren linken Hälfte des Bildschirms entscheiden. (Die derzeit gewählte Option erscheint in roter Farbe.)

Ist eine der obengenannten "Voller Bildschirm-Modus"-Optionen aktiviert, dann wird für die Filmsequenzen der größte Teil des Bildschirms ausgenutzt. Allerdings leiden Qualität und Leistung ein wenig. Werden diese Optionen ausgeschaltet, dann erscheinen die Filme in der vorgesehenen Bildauflösung, aber der Bildausschnitt ist wesentlich kleiner (etwa ein Viertel des Bildschirms).

23. Sie haben jetzt die Möglichkeit, den Universal-VESA-Treiber ein- oder auszuschalten. Die Standardkonfiguration (falls Sie einen VESA-Treiber geladen haben) ist "UniVESA Aus".

Im allgemeinen benötigen Sie den Universal-VESA-Treiber nur, wenn Sie keinen anderen VESA-Treiber geladen haben. (Normalerweise ist die Videokarte mit einem VESA-Treiber ausgestattet.)

24. Haben Sie auf diesem Bildschirm die gewünschten Änderungen vorgenommen, können Sie durch Anklicken von "OK" den Videokartentest starten. Hier wird Ihnen ein Grafikbeispiel präsentiert, damit Sie den gewählten Bildauflösungsmodus begutachten können. Klicken Sie in der nächsten Dialogbox "OK" an, um den Videotest zu beginnen.

25. Drücken Sie den Mausknopf oder eine beliebige Taste, um den Videotest abzubrechen.

26. Wählen Sie danach "Zurück zum vorigen Menü" aus dem Hardware-Konfigurationsmenü, um den Hauptbildschirm für die Hardware-/Spieloptionen zu verlassen.

SPIELOPTIONEN EINSTELLEN

Bei diesem Teil des Installationsvorgangs werden die Spieloptionen bestimmt. Sie wählen aus einer Reihe von Menüs allgemeine Spielvariablen.

27. Wählen Sie "Spieloptionen einstellen" aus dem Hardware-/Spieloptionenmenü, und klicken Sie "OK" an.

28. Markieren Sie auf dem nächsten Bildschirm die Option "Schwierigkeitsgrad festlegen", und bestätigen Sie mit "OK".

SCHWIERIGKEITSGRADE

Die verschiedenen Schwierigkeitsstufen bestimmen, wieviel Hilfe Sie während des Spielens von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* erhalten werden. Diese Einstellung kann im Spielverlauf geändert werden, indem Sie RGCD (Spieleinstellungen) aufrufen, während Sie sich auf der Brücke befinden. Siehe auch "Kapitel 3: Spieleinstellungen" im Handbuch.

29. Wählen Sie entweder "Fähnrich", "Lieutenant" oder "Captain", je nachdem, welches Fähigkeitslevel Sie bereits erreicht haben. (Bei der Option "Fähnrich" erhalten Sie die meiste Hilfe, wohingegen Sie als "Captain" mit sehr wenig Hilfe auskommen müssen.)

Eine detaillierte Beschreibung der drei Schwierigkeitsgrade finden Sie auf Seite 11 des Handbuchs.

30. Klicken Sie "OK" an, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben.
31. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm "Text festlegen", und bestätigen Sie erneut mit "OK".

TEXT EIN/AUS

Der Spielverlauf wird durch viele gesprochene Konversationen geprägt. Durch Aktivierung der Option "Text Ein" erscheinen diese Konversationen auch als Bildschirmtext. Sie können sie also nicht nur hören, sondern auch in geschriebener Form mitverfolgen.

32. Wählen Sie für diese Einstellung entweder "Ein" oder "Aus".

Wie schon die Schwierigkeitsgrade kann auch diese Option mit Hilfe der RGCD ein- oder ausgeschaltet werden. Siehe auch "Kapitel 3: Spieleinstellungen" im Handbuch.

33. Klicken Sie "OK" an, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben.
34. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm die Option "Zurück zum vorigen Menü", und klicken Sie "OK" an.
35. Wählen Sie "Konfiguration sichern und beenden", um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.
36. Wählen Sie auf dem Hauptbildschirm "Installationsprogramm beenden", um zu DOS zurückzukehren.

LADEN

Ist die Installation von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* abgeschlossen, gehen Sie folgendermaßen vor, um das Spiel zu starten:

1. Gehen Sie zum Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte, indem Sie "cd\sttng" [Enter] eingeben. (Haben Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis als "\STTNG" installiert, dann gehen Sie stattdessen zum entsprechenden Verzeichnis.)
2. Geben Sie nun sttng [Enter] ein, um das Spiel zu starten.

ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE

Treten beim Betreiben von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* Schwierigkeiten auf, oder haben Sie Probleme, genügend Speicherplatz für das Spiel freizumachen, dann wäre das Erstellen einer Bootdiskette anzuraten. Mit Hilfe dieses kleinen "Tricks" müßten sämtliche Probleme aus dem Weg geräumt werden, die im Zusammenhang mit auf Ihrem Computer geladenen speicherresidenten (TSR-) Programmen auftreten können.

1. Legen Sie die CD-ROM *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* mit der Bildseite nach oben in das CD-ROM-Laufwerk.
2. Gehen Sie zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk, indem Sie folgendes eingeben: d: [Enter]. Ist "D" nicht Ihr CD-ROM-Laufwerk, ersetzen Sie "d:" durch die entsprechende Laufwerkskennung.
3. Schreiben Sie install [Enter], um das Installationsprogramm zu betreiben.
4. Nachdem das Installationsprogramm geladen ist, wählen Sie "Bootdiskette erstellen", und klicken Sie "OK" an.
5. Legen Sie eine formatierte Leerdiskette (entsprechend Ihrem Diskettenlaufwerk entweder 1.44 MB oder 720 KB) in Laufwerk A ein, und bestätigen Sie mit "OK". Die nötigen Dateien werden dann auf die Diskette kopiert.
6. Ist die Bootdiskette fertig, dann bringt Sie das Installationsprogramm automatisch zum Hauptmenü zurück. Klicken Sie "Installationsprogramm beenden" an, um das Programm zu verlassen.
7. Möchten Sie das Spiel von der Diskette betreiben, so lassen Sie die Diskette im Laufwerk A und die CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk, und starten Sie Ihr Gerät neu.
8. Folgen Sie nun den bereits in diesem Handbuch beschriebenen Ladeanweisungen, um das Spiel zu starten.

DIE SOUNDKARTEN - FRAGEN UND ANTWORTEN

Star Trek: The Next Generation "A Final Unity" wurde mit allen Sound Blaster- oder zu 100% kompatiblen Soundkarten getestet, läuft aber auch mit den vorab genannten.

FRAGEN UND ANTWORTEN

Gelingt es dem automatischen Suchprogramm nicht, Ihre Soundkarte zu finden, oder hören Sie im Spielverlauf keinen Ton, dann sollten Sie die nachfolgenden Abschnitte zu Rate ziehen.

F: In dem meiner Soundkarte beiliegenden Dokumentationsmaterial steht, daß ich eine Sound Blaster-kompatible Soundkarte habe. Warum gelingt es dem Installationsprogramm dann nicht, sie zu finden?

A: Ist Ihre Soundkarte nicht in der obenstehenden Liste zu finden, dann wählen Sie diejenige, die der Ihren am nächsten kommt. Wir empfehlen, zunächst einmal die Option "Sound Blaster 8" auszuprobieren. Sie können es aber auch mit der Einstellung "Sound Blaster Pro" versuchen.

Einige Soundkarten bieten im sogenannten "Emulations-Modus" Sound Blaster-Unterstützung. Zu diesem Zweck müssen im allgemeinen zuerst die Emulationstreiber geladen werden, bevor irgendwelche Anwendungen betrieben werden. Sollten Sie dabei auf Probleme stoßen, müssen Sie zunächst den/die Emulationstreiber entfernen oder den Emulations-Modus *ausschalten*, bevor Sie das Spiel starten.

F: Ich habe eine Reveal SC400-Soundkarte, aber das Installationsprogramm kann sie nicht finden.

A: Die Reveal SC400-Soundkarte ist mit dem Spiel kompatibel. Wählen Sie manuell die Einstellung "Sound Blaster 8" (und vergewissern Sie sich, daß die Port-, IRQ- und DMA-Daten korrekt sind), um während des Spiels Soundeffekte hören zu können.

F: Ich habe eine ATI Stereo F/X-Karte, und das Installationsprogramm kann sie nicht finden.

A: Die ATI Stereo F/X-Soundkarte ist mit dem Spiel kompatibel. Wählen Sie manuell die Einstellung "Sound Blaster 8" (und vergewissern Sie sich, daß die Port-, IRQ- und DMA-Daten korrekt sind), um während des Spiels Soundeffekte hören zu können.

F: Ich habe eine Ad Lib-/Ad Lib Gold-Soundkarte, kann aber keine Soundeffekte hören.

A: *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* unterstützt weder Ad Lib noch Ad Lib Gold-Soundkarten. Sie benötigen also eine Sound Blaster-kompatible Karte, um die Soundeffekte während des Spiels hören zu können.

F: Ich benutze ein älteres Compaq-Modell, das mit Business Audio ausgestattet ist, höre aber keinen Ton.

A: Dies ist die ältere Version der eingebauten Audiofunktion (Onboard Business Audio) von Compaq. Sie entspricht Ad Lib-Sound (FM) und wird daher vom Spiel nicht unterstützt. Sie benötigen also eine Sound Blaster-kompatible Karte, um die Soundeffekte während des Spiels hören zu können.

F: Ich habe einen Compaq Presario, und das Installationsprogramm stürzt während des Soundtests jedesmal ab.

A: Sie müssen die Port-, IRQ- und DMA-Einstellungen für Ihren Presario manuell vornehmen. Im Handbuch zu Ihrem Presario finden Sie weitere Informationen zu genannten Einstellungen.

VIDEOKARTEN UND VESA-TREIBER

Star Trek: The Next Generation "A Final Unity" benötigt einen zu 100% VESA-kompatiblen Treiber und eine Super VGA-Videokarte mit 512 KB Video-RAM. Entspricht Ihre Karte diesen Anforderungen nicht, dann kann das Spiel nicht reibungslos laufen. Für viele Videokarten muß zunächst ein VESA-Treiber installiert werden, bevor die verschiedenen Anwendungen aktiviert werden können. Sollte dies der Fall sein, dann vergewissern Sie sich bitte, bevor Sie das Spiel betreiben, daß Ihr VESA-Treiber geladen ist. Bei einigen anderen Karten ist der Treiber in die Hardware eingebaut. Karten mit eingebauten Hardware-VESA-Treibern benötigen keine zusätzlichen Treiber, um *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* betreiben zu können.

UNIVERSAL-VESA-TREIBER

Haben Sie keinen VESA-Treiber für Ihre Videokarte, dann kann das Installationsprogramm einen auf Ihrem Computer installieren. Zum Zeitpunkt des Drucks dieses Lade- und Installationshandbuchs ist der Universal-VESA-Treiber mit den diesem Abschnitt folgenden VGA-Chipsets kompatibel. Zwar werden Sie auf dieser Liste Videokarten-Hersteller wie Orchid, Hercules etc. nicht finden, doch auch diese verwenden Chips, die aus der Herstellung der folgenden Firmen stammen:

- Acer Labs ALi CAT-32/64
- Ark Logic ARK1000VL, ARK1000PV, ARK2000PV
- Avance Logic AL2101/2201/2228/2301/2302/2364 SuperVGA
- Ahead V5000A, V5000B
- ATI Technologies 18800, 28800, Mach32, Mach64
- Chips & Technologies 82c45x, 655xx, 643x0 WinGine
- Cirrus Logic CL-GD62xx, 5402, 5422/4/6/8/9, 5430/4
- Cirrus Logic LCD CL-GD64xx
- Compaq IVGS/AVGA, QVision QV1024/1280
- Diamond Viper P9000+W5186/OAK87 VLB und PCI
- Everex Viewpoint, Viewpoint/NI, Viewpoint/TC
- Genoa Systems GVGA
- Hualon HMC86304/14
- IIT AGX-010/11/14/15/16/17
- Matrox MGA Atlas
- MXIC 86000/86010 SuperVGA
- NCR 77C20/21/22E/32BLT
- OAK Technologies OTI-037C/057/067/077/087
- Paradise/Western Digital PVGA1A, WD90C1x/2x/3x
- Primus 2000 SuperVGA
- RealTek RTG3103/3105/3106 SuperVGA
- S3 86c911/924/801/805/928/864/964/866/868/968/Trio32/Trio64
- Sierra Semiconductor Falcon/64
- Trident 88/8900/9x00/8900CL/8900D/9200CXr/9400CXi/9420DGi/9440AGi
- Tseng Labs ET3000, ET4000, ET4000/W32/W32i/W32p
- UMC 85c408/18
- Video7 VEGA, HT208/209/216
- Weitek 5086/5186/5286, P9100

Um den Universal-VESA-Treiber benutzen zu können, wählen Sie "UniVESA Ein" aus dem Videomodus-Konfigurationsmenü im Einstellungsprogramm (Setup). (Nähere Informationen zum Betreiben des Konfigurationsprogramms und dem Einstellen des Videomodus' finden Sie im Abschnitt "Hardware-/Spieloptionen" in diesem Installations- und Ladehandbuch.)

Gelingt es dem Setup-Programm nicht, den Universal-VESA-Treiber zum Laufen zu bringen, müssen Sie möglicherweise zuerst das Universal-VESA-Konfigurationsprogramm

betreiben. Gehen Sie zu diesem Zweck zum Verzeichnis STTNG auf Ihrer Festplatte, und geben Sie nach dem DOS-Systemzeichen UVCONFIG [Enter] ein. Wenn das Hauptmenü erscheint, wählen Sie "OK". Daraufhin wird der Universal-VESA-Treiber eingestellt.

FRAGEN UND ANTWORTEN

F: Was sind VESA-Treiber?

A: VESA-Treiber sind Programme, mit deren Hilfe Ihre Videokarte über bestimmte Grafik-Standards mit Ihrem Computer kommunizieren kann. Die meisten Videokarten werden heutzutage bereits mit VESA-Treibern geliefert (entweder eingebaut oder in Form von Software), aber wir haben dem Spiel dennoch sicherheitshalber einen Universal-VESA-Treiber hinzugefügt.

F: Ich besitze eine VESA-kompatible Videokarte, bin aber nicht sicher, ob ich den/die richtigen Treiber geladen habe. Was soll ich tun?

A: Das Installationsprogramm wird herausfinden, ob Sie einen VESA-Treiber geladen haben. Ist dies nicht der Fall, dann fragt Sie das Installationsprogramm, ob Sie den Universal-VESA-Treiber auf Ihre Festplatte installieren möchten. Dieser Treiber funktioniert mit *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* reibungslos, und Sie benötigen keine zusätzlichen Treiber.

F: Ich habe einen VESA-Treiber geladen, werde aber beim Videokarten-Konfigurationsteil des Installationsprogramms jedesmal dazu aufgefordert, "UniVESA" einzuschalten. Soll ich diese Option wählen oder einfach ignorieren?

A: Hat Sie das Installationsprogramm nicht dazu aufgefordert, den Universal-VESA-Treiber zu installieren, dann hat Ihr Computer bereits einen VESA-Treiber geladen. Vergewissern Sie sich, daß die Option "UniVESA Aus" rot markiert ist, bevor Sie mit der Installation fortfahren.

F: Ich besitze einen Orchid Fahrenheit 1280 mit einer Videokarte, die VESA unterstützt. Wenn ich "Autom. Suche" anklicke, stellt das Installationsprogramm die Bildauflösung auf 320x200 mit 256 Farben ein. Wie kann ich eine höhere Bildauflösung erzielen?

A: Wählen Sie einfach eine höhere Auflösungsoption von der Liste. Das Installationsprogramm wird diese höhere Auflösungsoption nicht automatisch finden, aber das Spiel funktioniert damit reibungslos.

F: Ich besitze eine Genoa 512KB-VGA-Karte und habe auch einen Genoa-VESA-Treiber installiert, aber die Grafiken am oberen Bildschirmrand sind völlig verschwommen. Warum?

A: Sie müssen das Einstellungsprogramm betreiben und die Option "UniVESA Ein" vom Videomodus-Einstellungsbildschirm wählen. (Siehe auch Abschnitt "Hardware-/Spieloptionen".) Funktioniert dies nicht, dann müssen Sie unter Umständen zunächst das Universal-VESA-Treiber-Konfigurationsprogramm betreiben (wie im vorigen Abschnitt über den Universal-VESA-Treiber ausführlich beschrieben) und dann das Spiel betreiben. Neuere Genoa-Videokarten verfügen bereits über einen VESA-Treiber (als Teil der Hardware).

ALLGEMEINE PROBLEMLÖSUNGEN

Im folgenden finden Sie einige der am häufigsten auftretenden Fragen. Viele davon befassen sich mit Installation und Laden, bei anderen geht es um Kompatibilität und Allgemeines.

F: Ich besitze eine VESA-kompatible Videokarte, kann aber das Spiel nicht mit dem Universal-VESA-Treiber betreiben. Warum?

A: Ist Ihre Videokarte nicht mit einem der im Abschnitt "Der Universal-VESA-Treiber" aufgelisteten Chipsets ausgestattet, funktioniert der Universal-VESA-Treiber nicht. Sie benötigen den neuesten VESA-Treiber Ihres Videokarten-Herstellers. Im Handbuch zu Ihrer Videokarte finden Sie nähere Informationen zu diesem Thema.

F: Die Filmsequenzen des Spiels laufen nur sehr holperig - manchmal wird sogar das Spiel unterbrochen. Kann man da was machen?

A: Um dieses Problem aus der Welt zu schaffen, müssen Sie die Video-Bildauflösung verringern (oder den "Voller Bildschirm-Modus" ausschalten). Betreiben Sie das Einstellungsprogramm von Ihrem STTNG-Verzeichnis aus, und folgen Sie den Anweisungen zur Hardware-Konfiguration und zum Einstellen des Videomodus'. Wählen Sie statt "Autom. Suche" (wie unter Punkt 21 beschrieben) bzw. Ihrem derzeit gewählten Videomodus einen der weiter oben stehenden Modi aus der Liste. Verfahren Sie danach wie gewohnt, und vergewissern Sie sich, daß Sie am Schluß die Option "Konfiguration sichern und beenden" wählen.

F: Ich habe einen Laptop-Computer und versuche, das Spiel mit einem BACKPACK-CD-ROM-Adapter zu betrieben. Leider will mir die Installation nicht gelingen.

A: Diese Adapter sind nicht MPC-kompatibel. Aus diesem Grund können Sie *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* nicht betreiben, wenn Sie einen BACKPACK-CD-ROM-Adapter verwenden. Die CD-ROM-Datenübertragung ist zu langsam, um die Filme reibungslos ablaufen zu lassen.

F: Ich versuche, das Spiel mit einem Speicherverwalter (z.B. EMM386, QEMM oder 386Max) zu betreiben, kann es aber nicht laden.

A: Einige Speicherverwalter sind für das Betreiben von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* nicht geeignet. Wir raten, jegliche Speicherverwalter zu deaktivieren, bevor Sie das Spiel betreiben, oder es über eine Bootdiskette zu spielen.

F: Ich versuche, das Spiel mit QEMM im Hintergrund-Modus zu betreiben, kann es aber nicht laden.

A: Wenn Sie QEMM verwenden wollen, müssen Sie vorher den Hintergrund-Modus deaktivieren. Wir empfehlen, jegliche Speicherverwalter zu deaktivieren, bevor Sie das Spiel betreiben, oder es über eine Bootdiskette zu spielen.

F: Ich besitze eine große IDE-Festplatte (mindestens 540 MB) und versuche, das Spiel von einer vom Installationsprogramm erstellten Bootdiskette aus zu betreiben. Das scheint aber nicht zu funktionieren. Warum?

A: Bei einigen Computermodellen sind die IDE-Festplattentreiber nicht in das CMOS eingebaut. In diesem Fall müssen Sie den Treiber für Ihre Festplatte manuell von Ihrem Computer auf die Bootdiskette kopieren. (Manche Connor-Festplatten verwenden beispielsweise den DMDRVR.BIN-Treiber.) Ist diese Voraussetzung erfüllt, dann erkennt Ihre Bootdiskette die Festplatte. Nähere Informationen hierzu finden Sie in den Ihrer IDE-Festplatte bzw. Ihrem Computer beiliegenden Handbüchern.

F: Ich verwende die CORELCDX CD-ROM-Erweiterung, und die Filmsequenzen laufen nur sehr holperig. Kann ich das vermeiden?

A: Der CORELCDX CD-ROM-Treiber funktioniert mit *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* nicht reibungslos. Sie können den CORELCDX CD-ROM-Treiber durch MSCDEX ersetzen (einen zu MS-DOS gehörenden CD-ROM-Treiber). Dadurch müßte die Qualität der Filmsequenzen erheblich verbessert werden.

F: Ich benutze einige Power Management-Einrichtungen (oder Bildschirmschoner), und das Spiel wird häufig unterbrochen. Kann man da was machen?

A: Wir empfehlen dringend, jegliche Power Management-Einrichtungen (z.B. Aptiva Power Management-Einrichtungen) zu deaktivieren, bevor Sie *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* betreiben. Diese Einrichtungen stören den normalen Ablauf des Spiels.

F: Ich besitze eine Videokarte mit einem S3-Chipset, aber das Spiel läuft einfach nicht.

A: Sie müssen sicherstellen, daß Sie die neueste Version eines Microsoft- oder Logitech-kompatiblen Maustreibers haben, vor Sie das Spiel betreiben können. Generische Maustreiber können u.U. Probleme beim Betreiben des Spiel aufwerfen.

F: Ich habe eine MGA Impression Plus VCI-Videokarte mit 2MB Video-RAM, kann das Spiel aber nicht installieren. Das Installationsprogramm bricht ständig zu DOS ab, und die Fehlermeldung besagt, daß das Programm den VESA-Treiber nicht aktivieren kann.

A: Alle MGA-Videokarten sind mit VESA-Funktionen ausgestattet. Sie müssen den zu Ihrer MGA-Karte gehörenden VESA-Treiber betreiben, bevor Sie das Spiel starten. Ist dies geschehen, dann erkennt die MGA-Videokarte die eingebaute VESA-Funktion.

HANDBUCH-ERRATA

Die folgenden Änderungen wurden an dem Spiel vorgenommen, nachdem das Handbuch in den Druck gegangen war.

Seite 33: Bedienung der Waffen. Wenn der Knopf "VOLL" betätigt wurde, ist die Steuerung der Waffensysteme nicht mehr verdeckt. Das Beobachtungsfenster wird vergrößert, bis es die obere Hälfte des Bildschirms vollständig bedeckt. Die Waffensteuerungsvorrichtungen verbleiben an der üblichen Stelle.

Seite 34: Taktische Betriebsdaten (Energie). Die Energielinie zeigt die effektive Schildstärke des Schilds/der Schilde auf der dem Zielschiff zugewandten Seite.

Seite 36: Einsatz der Photontorpedos. Die Bildunterschrift "Anzahl der verfügbaren Photontorpedos" weist auf die Anzahl von Torpedos hin, die für eine Salve zur Verfügung stehen. Die Bildunterschrift "Angeforderte Torpedos" weist auf die Anzahl der vom Maschinenraum zugeteilten Torpedos hin, d.h. die *maximale* Zahl von Torpedos, die in einer Salve abgeschossen werden können.

Seite 39: Selbstzerstörung. Dies ist keine Täuschungstaktik mehr! Wählen Sie diese Option, dann zerstört sich die *Enterprise* tatsächlich selbst!

Seite 45: Ansichten der U.S.S. Enterprise. Der Betriebsstatus sämtlicher Systeme im Maschinenraum wird durch Farben angezeigt: entweder grün (keine Beschädigung) oder rot (nicht mehr funktionsfähig). Die Zwischenstufen (gelb oder orange) gibt es nicht mehr.

ZUSÄTZLICHES MITARBEITERVERZEICHNIS

Auch die folgenden Personen haben am Entstehen des Spiel mitgewirkt:

QUALITÄTSSICHERUNG

Wi Kian Tang, Larry Webber

BETA-TESTER

Wayne Hedrick, Joe Pazos, Darren Schuellor, John Steiner, Lou Syracuse, Kevin Verdon

BESONDERER DANK AN:

Michael Bilodeau, Chris Evans, Garth Gurley, William Hom, Vansouk Lianemany, Karl Maurer, Thomas Noppe, Boris Polonsky, Anthony Romaine, Peter Saylor, Jay Stockton, Gabe Turk, Stan Yee.

ALARMSTUFE ROT!

- Sollten Sie beim Betreiben von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* auf Probleme stoßen, kann es sein, daß diese durch Ihren Speicherverwalter oder virtuellen Speicher verursacht werden.

1. **Speicherverwalter**. Wenn Sie ein Speicherverwaltungsprogramm betreiben, vergessen Sie nicht, nach Installation des Spiels das Optimierungsprogramm Ihres Speicherverwalters zu betreiben. Bei QEMM z.B. sollten Sie "Optimize" betreiben, bei EMM386 "Memmaker" und bei 386MAX "Maximize".

   Beim Betrieb von EMM386 versuchen Sie zunächst, den NOEMS-Schalter zu betätigen. Wenn die Probleme weiterhin bestehen, deaktivieren Sie EMM386.

   Ganz allgemein empfehlen wir, alle Speicherverwaltungsprogramme vor dem Start des Spiels zu deaktivieren. Um zu vermeiden, daß Sie Ihre AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien ändern müssen, können Sie vom Installationsprogramm aus eine Bootdiskette erstellen.

2. **Virtueller Speicher**. Da *"A Final Unity"* virtuellen Speicher benutzt, können Dateiprobleme auf der Festplatte (wie z.B. verlorene Daten-Cluster) beim Spielen Probleme verursachen. Um diese zu beheben, empfehlen wir Ihnen, ein Programm wie CHKDSK, SCANDISK oder Norton Disk Doctor zu betreiben.

   Alle IBM-PCs und kompatible Geräte verfügen über das CHKDSK-Dienstprogramm als Teil von DOS. Um CHKDSK zu betreiben, wechseln Sie zu Ihrem DOS-Verzeichnis und geben **chkdsk/f** <Enter> ein. Wenn die Mitteilung "Convert lost chains to files (Y/N)?" (Verlorene Ketten zu Dateien konvertieren [J/N]?) erscheint, geben Sie **<n>** ein und drücken <Enter>.

   Außerdem sollten Sie alle Auslagerungsdateien aus dem Verzeichnis löschen, in dem sich *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* befindet. Dazu geben Sie **del delete.swp** ein und drücken <Enter>.

- **Festplattenspeicher**: Wenn Sie beim Laden des Spiels die Fehlermeldung "Not enough disk space for swapping" (Nicht genug Festplattenspeicher zur Auslagerung) erhalten, müssen Sie sicherstellen, daß Sie über mindestens 16 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte verfügen. Um herauszufinden, wieviel freien Festplattenspeicher Sie zur Verfügung haben, geben Sie am DOS-Systemzeichen **dir** <Enter> ein. Die letzte Angabe unten sollte mindestens so lauten: "16777216 bytes free (Bytes frei)".

- **Laptops**: Falls Sie *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* auf einem Laptop-Computer ohne Ziffernblock betreiben, müssen Sie für das Taktische Gefecht die Befehlstasten neu konfigurieren. Dazu lesen Sie bitte den Abschnitt "Taktik: Gefechtsoptionenmenü [F1]" in der README.TXT-Datei.

  Weitere Einzelheiten zur Lösung eventueller Probleme finden Sie in der README.TXT-Datei in Ihrem Spielverzeichnis, die Sie unbedingt ausdrucken und lesen sollten.

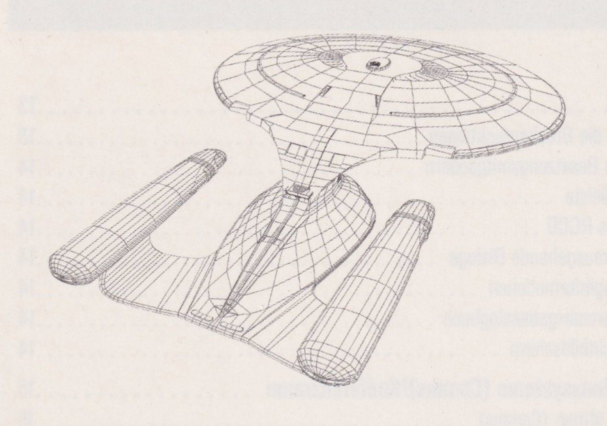
STAR TREK®
THE NEXT GENERATION™
"A Final Unity"



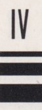
HANDBUCH

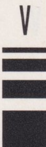


Hergestellt in GB

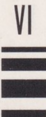


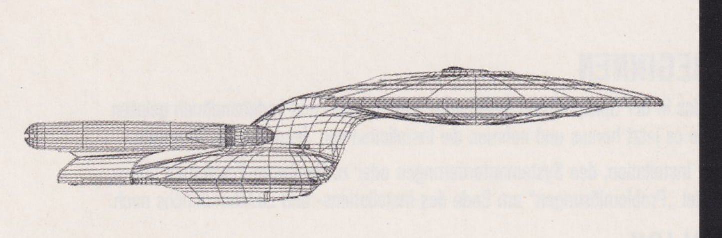
INHALTS-VERZEICHNIS





INHALTSVERZEICHNIS





DAS WELTALL UNENDLICHE WEITEN...

1

Dies sind die neuen Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, die viele Lichtjahre von der Erde entfernt durch das All reist, um fremde Welten und unbekannte Kulturen zu erforschen. Die Enterprise dringt dabei in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Willkommen in 24. Jahrhundert! Kommen Sie an Bord, und erleben Sie ein Abenteuer voller Gefahren und Intrigen. Mit der Hilfe Ihrer Besatzung auf dem *Raumschiff Enterprise - Picard, Riker, Worf, Data, La Forge, Crusher* und *Troi* - werden Sie ein intergalaktisches Geheimnis lüften, das Jahrtausende umspannt.

Mit *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* erleben Sie Interaktion in einer bisher unbekannten Form. Bei diesem Spiel können Sie alle der sieben Hauptfiguren unabhängig voneinander steuern. Alle Charaktere sind mit individuellen Fähigkeiten ausgestattet und verhalten sich ihrem Persönlichkeitsprofil entsprechend. Ähnlich wie in der Fernsehserie spielen die Gespräche der einzelnen Charaktere untereinander und mit anderen Lebensformen eine zentrale Rolle. Diesen Gesprächen entnehmen Sie die Schlüsselinformationen, um die Elemente dieser ausgefeilten Geschichte korrekt zusammenfügen zu können.

Im Verlauf des Spiels werden Sie zu weit entfernten Welten reisen und einzigartigen außerirdischen Lebewesen begegnen. Sie können in Kämpfe verwickelt und von unvorhergesehenen Ereignissen überrascht werden. Halten Sie Ihre Augen und Ohren offen, wenn die Handlung beginnt, und bereiten Sie sich auf ein einmaliges Abenteuer vor.

Captain, übernehmen Sie die Brücke.

DAS WELTALL, UNENDLICHE WEITEN...

BEVOR SIE BEGINNEN

Falls Sie noch nicht das in der Spielpackung beiliegende Installations- und Ladehandbuch gelesen haben, dann holen Sie es jetzt heraus und nehmen die Installation vor. Jetzt kann es losgehen.

Wenn Sie Fragen zur Installation, den Systemanforderungen oder zu Hardware-Problemen haben, schauen Sie im Kapitel „Problemlösungen" am Ende des Installations- und Ladehandbuchs nach.

SPIELÜBERBLICK

Für einige unter Ihnen wird es das erste Mal sein, daß Sie ein Adventure-Spiel spielen. Genau für Sie ist dieser Teil des Handbuchs bestimmt. Wir werden hier keine großen Geheimnisse verraten, aber wir werden Sie auf den richtigen Weg bringen.

Wenn Sie eine kurze Beschreibung der Hauptfiguren in *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* wünschen, schlagen Sie in Anhang B: Die Brückenoffiziere der *U.S.S. Enterprise* nach.

WAS SIE AUF DEM *RAUMSCHIFF ENTERPRISE* TUN KÖNNEN

Zu Beginn des Spiels und nach jedem Außeneinsatz kommen Sie auf die Brücke des *Raumschiffs Enterprise*. Die Brücke ist der Ausgangsort aller Aktivitäten auf der *Enterprise*, und von hier aus erreichen Sie alle anderen Bereiche des Schiffs.



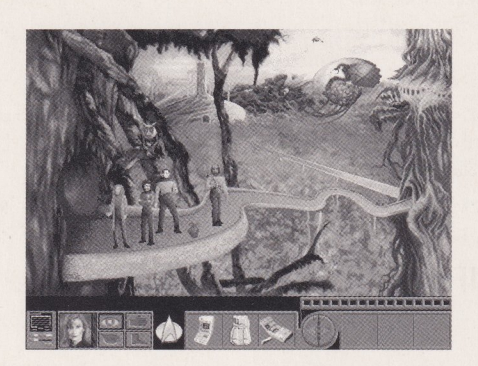
Um schnell Informationen zu erhalten, können Sie die Mitglieder der Brückenbesatzung um Rat fragen (Siehe „Ratschläge der Besatzungsmitglieder" in Kapitel 4: Die Brücke).

Wenn Sie aktuelle Informationen über Ihren Missionsstatus benötigen, können Sie das Sternenflottenkommando rufen.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, im Konferenzraum mit Gästen zu sprechen, falls sich welche an Bord befinden. (Beschreibungen zu diesen beiden Optionen finden Sie in Kapitel 5: Kommunikationssysteme (Comms) / Konferenzraum.)

WAS SIE AUF AUSSENEINSÄTZEN TUN KÖNNEN

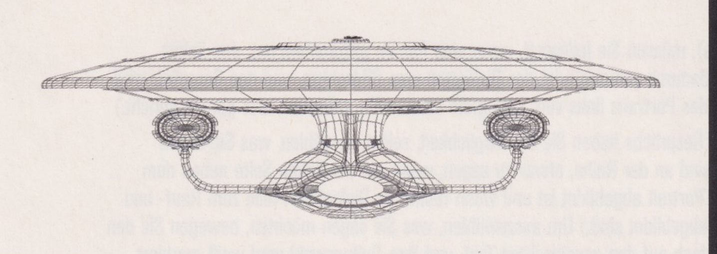
Sie können bis zu vier Besatzungsmitglieder auf Außeneinsätze mitnehmen. Wenn Sie sich an einen Ort beamen, begeben Sie sich dort normalerweise auf die Suche nach Informationen und sprechen mit den örtlichen Einwohnern.



Wenn Sie sich auf einem Planeten oder an einem anderen Ort befinden, sollten Sie sehr darauf achten, sich alles anzuschauen, was sich in Ihrer unmittelbaren Nähe befindet (siehe „Dinge ansehen"(Handlung „Ansehen") in Kapitel 12: Außeneinsätze). Vergessen Sie nicht, daß die verschiedenen Mitglieder des Außenteams auch unterschiedliche Informationen über die zu untersuchenden Objekte liefern können.

Holen Sie von jedem, der Ihnen begegnet, so viele Informationen ein wie möglich. Zu diesem Zweck müssen Sie sich unter Umständen mehrmals mit ein und derselben Person unterhalten (siehe „Kommunikation" (Handlung „Sprechen") in Kapitel 12: Außeneinsätze). Ebenso wie beim Ansehen von Objekten führen die verschiedenen Mitglieder des Außenteams auch unterschiedliche Gespräche mit ein und derselben Person.

Sie können die Mitglieder des Außenteams um Rat fragen. In der Regel werden diese ihre Einschätzungen einer Situation von sich aus äußern (abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Siehe Kapitel 3: Spieleinstellungen (RGCD)), Sie können sie jedoch auch um Ihre Stellungnahme bitten.



WILLKOMMEN AN BORD, CAPTAIN

2

Bei Ihrer ersten Begegnung im Weltall befinden Sie sich am Rande der Neutralen Zone der Romulaner in direkter Konfrontation mit einem gegnerischen außerirdischen Raumschiff. Dieses Kapitel gibt Ihnen einen Überblick über das *Raumschiff Enterprise* und liefert vielleicht sogar ein paar Hinweise darüber, wie Sie sich in dieser problematischen Situation zu verhalten haben.

BISHERIGER VERLAUF DER MISSION

Die *U.S.S. Enterprise* hat einen Notruf von der Grenze der Neutralen Zone der Romulaner aufgefangen und eilt zur Hilfe. Als Sie am Ort des Geschehens eintreffen, beobachten Sie ein kleines garidianisches Spähschiff, das unter extremster Belastung seiner Antriebe versucht, einem unsichtbaren Verfolger zu entkommen. Nachdem man auf dem Spähschiff Ihre Ankunft bemerkt hat, wird Ihnen in einer undeutlichen Nachricht übermittelt, daß man sich auf der Flucht befinde und politisches Asyl suche. Schließlich versagen die Antriebe, und das kleine Schiff treibt im All.

Auf einmal entdecken Sie, warum diese Garidianer ihr Leben riskiert haben. Unvermittelt enttarnt sich ein garidianischer Warbird in nächster Nähe des Spähschiffes. In einer kurzen Nachricht warnt Sie der Captain des Warbird, sich nicht in garidianische Angelegenheiten einzumischen und bricht daraufhin die Verbindung ab. Der Warbird fängt das Spähschiff nun mit seinem Traktorstrahl ein und beginnt, es zu sich hin zu ziehen. *Captain Picard* löst Alarmstufe Rot aus...

GESPRÄCHE AUF DER BRÜCKE



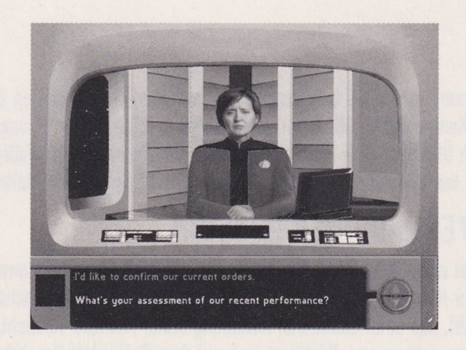
Sobald Sie auf der Brücke sind, stehen Sie mit der Brückenbesatzung im Dialog. Wenn Sie sich dafür entscheiden, den Dialogtext auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen (als eine Option während des

Installationsvorganges), müssen Sie jedesmal, wenn eine Person gesprochen hat, den linken Mausknopf drücken. Dadurch verschwindet der Dialogtext vom Bildschirm, und das Gespräch wird fortgesetzt. (Anhand des Portraits links vom Dialogfeld können Sie erkennen, wer gerade spricht.)

Während eines Gesprächs haben Sie die Möglichkeit, selbst zu wählen, was Sie sagen möchten. (Sie sind an der Reihe, etwas zu sagen, wenn auf der linken Seite neben dem Dialogfeld kein Portrait abgebildet ist und wenn rechts im Dialogfeld Pfeile zum Rauf- und Runterscrollen abgebildet sind.) Um auszuwählen, was Sie sagen möchten, bewegen Sie den Mauscursor einfach auf den gewünschten Text, und Ihre Textauswahl wird weiß markiert. Klicken Sie nun den gewünschten Text an.

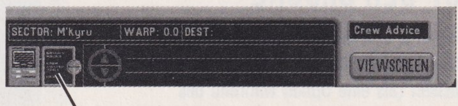
GESPRÄCHE ÜBER DEN SICHTBILDSCHIRM

Gelegentlich werden Sie andere Planeten oder Schiffe rufen oder von anderer Stelle gerufen werden. Diese Gespräche finden über den Sichtbildschirm statt. Sie gleichen im Ablauf den Gesprächen auf der Brücke, nur mit der Ausnahme, daß das Fenster für Ihre Textauswahl direkt unter dem Sichtbildschirm erscheint. Mit den Pfeilen nach oben und unten (unten rechts) können Sie in der Auswahlliste rauf- und runterscrollen.



VORAUSGEHENDE GESPRÄCHE

Die letzten 10 Gespräche auf der Brücke oder am Sichtbildschirm werden zur Wiederholung gespeichert. Um den Text eines Dialoges einsehen zu können, wählen Sie das Icon für vorausgehende Gespräche direkt unter der Brücke oder drücken die Taste < ? >. Anschließend können Sie wählen, welches Gespräch wiederholt werden soll.

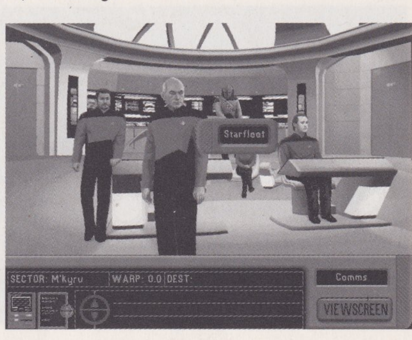


Vorausgehende Gespräche

RATSCHLÄGE VON BESATZUNGSMITGLIEDERN

Es könnte Momente auf der Brücke geben, in denen Sie nicht genau wissen, was Sie als nächstes tun sollen. In so einem Fall kann es von Nutzen sein, die Mitglieder der Brückenbesatzung um Rat zu fragen. Vielleicht können diese Ihnen Vorschläge machen, die Ihnen helfen, die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Wenn Sie um Rat fragen wollen, klicken Sie das entsprechende Mitglied der Brückenbesatzung an. Falls auch die Brückenoffiziere keine Vorschläge für Sie parat haben, werden sie es Ihnen mitteilen.



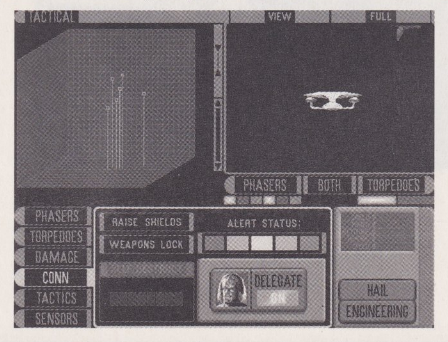
STERNENFLOTTENKOMMANDO

Für zusätzliche Informationen können Sie Kontakt zum Sternenflottenkommando aufnehmen. Von dessen Seite werden Ihre Leistungen bewertet und eine Zusammenfassung Ihrer gegenwärtigen Befehle erstellt. Sie können dort außerdem aktuelle Informationen über die Situation in Ihrem jeweiligen Aufenthaltsgebiet einholen. Darüber hinaus ist manchmal die Möglichkeit gegeben, Verbindung zu speziellen Mitarbeitern der Sternenflotte aufzunehmen, deren Namen in der Kommunikationsliste angegeben sind.

Um mit dem Sternenflottenkommando oder anderen Personen außerhalb des *Raumschiffs Enterprise* Verbindung aufzunehmen, wählen Sie auf der Brücke die Kommunikationssysteme (Comms). Dadurch wird eine Kommunikationsliste (Comms-Liste) aufgerufen, der Sie entnehmen können, mit welchen Angehörigen der Sternenflotte oder anderen Personen Sie sprechen können. Alle Gespräche mit der Sternenflotte finden am Sichtbildschirm statt (bereits beschrieben unter „Gespräche über den Sichtbildschirm"). Um ein Gespräch über den Sichtbildschirm zu beenden, wählen Sie aus der Comms-Liste die Option „Picard Ende".

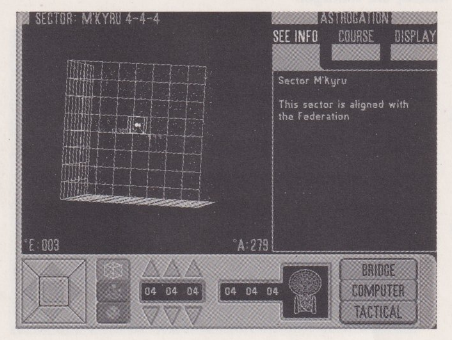
WELTRAUMGEFECHTE

Zu bestimmten Gelegenheiten könnten Sie in Gefechtssituationen geraten. In diesem Fall gelangen Sie umgehend in die taktische Station, von wo aus Sie den Gefechtseinsatz leiten können. Wenn Sie das erste Mal in die taktische Station kommen, obliegt die Leitung des Gefechtseinsatzes *Lieutenant Worf*. Sie können daher die Gefechte einfach beobachten, ohne sich darum Sorgen machen zu müssen, taktische Fehler zu begehen. Wenn Sie sich jedoch der Verantwortung und dem Druck gewachsen fühlen, schalten Sie einfach die Funktion „Delegieren" aus und stürzen sich ins Getümmel.



Sie können auf zwei Wegen zur taktischen Station gelangen: entweder über die taktische Station auf der Brücke oder wenn sich aus einem Gespräch eine Gefechtssituation ergibt.

Weitere Einzelheiten über die taktische Station und Gefechtssituationen erfahren Sie in Kapitel 8: Taktische Station.



INTERSTELLARE NAVIGATION

Im Verlauf Ihrer Abenteuer werden Sie Anweisungen erhalten, in verschiedene Teile der Galaxie zu reisen. Die Koordinaten der jeweiligen Orte werden in den Bordcomputer geladen.

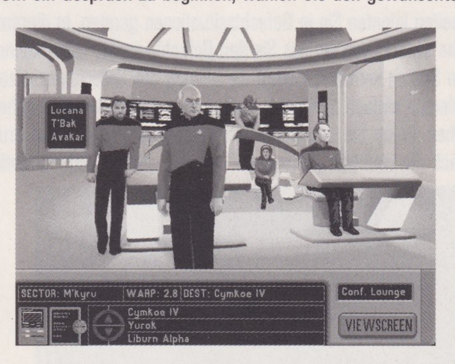
Wenn Sie einen Auftrag von der Sternenflotte erhalten oder sich durch ein Gespräch ein bestimmter Zielkurs ergibt, gelangen Sie außerdem direkt zur Astronavigation. Der vorbestimmte Kurs ist zu diesem Zeitpunkt bereits eingegeben.

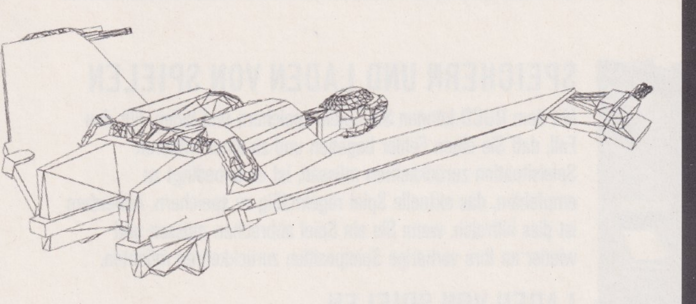
Sie können auf verschiedenen Wegen zur Astronavigation gelangen: Sie können das Astronavigationslogbuch der Brücke anklicken oder die Astronavigation auf der Brücke wählen, oder es wird Ihnen in einem Gespräch ein Kurs vorgegeben. Wenn Sie sich in der Astronavigation befinden und der Kurs bereits eingegeben ist, müssen Sie nur noch den Knopf „AKTIVIEREN“ betätigen, um mit Warpgeschwindigkeit an Ihr Ziel zu gelangen.

BESUCHER DES KONFERENZRAUMES

Im Konferenzraum sprechen Sie mit Besuchern Ihres Schiffes. Mancher Gast ist im Besitz von wertvollen Informationen, die Ihnen auf Ihrer aktuellen Mission von Nutzen sein könnten.

Um mit einem Besucher im Konferenzraum sprechen zu können, wählen Sie die Türen auf der linken Seite der Brücke. Nun erscheint eine Liste der Besucher auf dem Bildschirm, mit denen Sie sprechen können. Um ein Gespräch zu beginnen, wählen Sie den gewünschten Namen aus.





SPIELEIN-STELLUNGEN (RGCD)

3

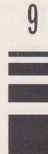
SCHWIERIGKEITSGRAD UND GESPEICHERTE SPIELE

Die Spieleinstellungen werden mit Hilfe des RGCDs (Remote Game Control Device) vorgenommen. Dies ist ein Instrument, das hauptsächlich dazu dient, Spiele zu speichern und zu laden. Mit anderen Funktionen des RGCDs können Sie die Lautstärke der Musik und der Geräusche regulieren, Schwierigkeitsgrade auswählen und die Anzeige des Dialogtextes auf dem Bildschirm ein- oder ausschalten.

Wenn Sie bereits ein Spiel gespeichert haben, erscheint das RGCD bereits beim Laden des Spiels.



Das RGCD befindet sich in der linken unteren Ecke der Bildschirme der Brücke und der Außeneinsätze. Um das RGCD aufzurufen, klicken Sie einfach das RGCD-Icon an.





SPEICHERN UND LADEN VON SPIELEN

Mit dem RGCD können Sie Spiele speichern und laden. Für den Fall, daß Sie einen Fehler begehen und zu einer früheren Spielsituation zurückkehren müssen, ist es unbedingt zu empfehlen, das aktuelle Spiel regelmäßig zu speichern. Außerdem ist dies hilfreich, wenn Sie ein Spiel abbrechen müssen und wieder an Ihre vorherige Spielposition zurückkehren möchten.

LADEN VON SPIELEN

Mit „LADEN" rufen Sie eine Liste der gespeicherten Spiele auf, aus der Sie eines wählen können, das Sie fortsetzen möchten. (Sie können bis zu neun laufende Spiele abspeichern.)

SPEICHERN VON SPIELEN

Mit „SPEICHERN" speichern Sie das aktuelle Spiel. Drücken Sie die Rücktaste, um den gegenwärtigen Namen zu löschen, und geben Sie dann den gewünschten Namen in einer Länge von bis zu 30 Zeichen ein. Wenn Sie die Eingabe des Namens für das zu speichernde Spiel abgeschlossen haben, drücken Sie zum Speichern des Spiels die Eingabetaste.

LADEN ODER SPEICHERN VON SPIELEN ABBRECHEN

Wenn Sie sich nach der Wahl von „LADEN" oder „SPEICHERN" dazu entscheiden, ein Spiel doch nicht zu laden oder zu speichern, wählen Sie den Knopf „ABBRECHEN". Diese Möglichkeit bewahrt Sie auch davor, unbeabsichtigt ein Spiel zu überschreiben, das Sie nicht löschen möchten.

NEUES SPIEL STARTEN

Mit „NEU" starten Sie ein neues Spiel. An dieser Stelle werden Sie, ebenso wie beim Befehl „BEENDEN", dazu aufgefordert, Ihre Wahl zu bestätigen.

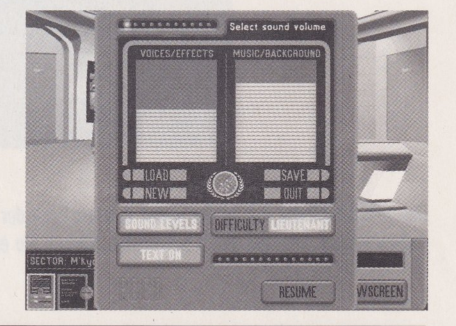
BEENDEN VON SPIELEN

Mit „BEENDEN" verlassen Sie das Spiel und kehren zu DOS zurück. Sie müssen die Wahl, das Spiel zu beenden, bestätigen.

LAUTSTÄRKE FÜR GERÄUSCHE UND MUSIK EINSTELLEN

Der Knopf „LAUTSTÄRKE" im unteren Bereich des RGCDs ruft zwei Anzeigen zur Einstellung der Lautstärke von Geräuschen und Musik auf. (Die Einstellungen werden automatisch für den weiteren Spielbetrieb gespeichert.)

Zur Einstellung der Lautstärke klicken Sie die Pegelanzeigen mit der Maus auf einer beliebigen Höhe an. Je höher Sie die Pegelanzeigen anklicken, um so größer ist die Lautstärke.



STIMMEN/EFFEKTE

Die linke Anzeige dient zur Einstellung der Lautstärke der Stimmen der Charaktere und der Geräuscheffekte.

MUSIK/HINTERGRUND

Die rechte Anzeige dient zur Einstellung der Lautstärke der Musik und Hintergrundgeräusche.

SCHWIERIGKEITSGRAD WÄHLEN

Direkt links neben dem Knopf „LAUTSTÄRKE" befindet sich eine Einstellungsmöglichkeit für die Schwierigkeitsgrade, mit der Sie zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen können: „FÄHNRICH" (niedrigster Schwierigkeitsgrad), „LIEUTENANT" (mittlerer Schwierigkeitsgrad) und „CAPTAIN" (höchster Schwierigkeitsgrad). Der Schwierigkeitsgrad kann nur geändert werden, wenn Sie sich an Bord der *Enterprise* befinden.

FÄHNRICH

Im Schwierigkeitsgrad „FÄHNRICH" werden Ihnen die Mitglieder des Außenteams unaufgefordert beratend zur Seite stehen. Außerdem wird automatisch ein optimales Außenteam ausgewählt, die bestmögliche Ausrüstung zusammengestellt, und Sie werden runtergebeamt.

LIEUTENANT

Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad „Lieutenant" gewählt haben, werden sich die Mitglieder des Außenteams nicht automatisch mit Ratschlägen an Sie wenden, sondern Sie müssen sich die notwendigen Informationen erfragen. Es wird ein optimales Außenteam mit der bestmöglichen Ausrüstung ausgewählt. Sie haben jedoch die Möglichkeit, die Zusammenstellung des Außenteams oder der Ausrüstung zu ändern.

CAPTAIN

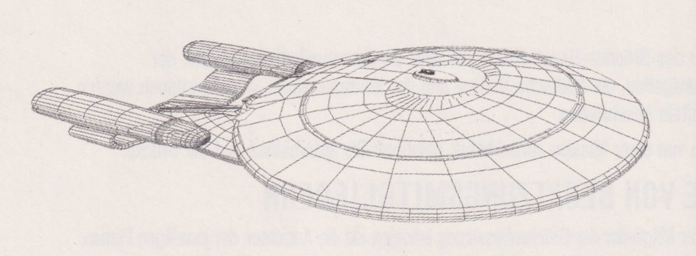
Ebenso wie im Schwierigkeitsgrad „Lieutenant" werden die Mitglieder des Außenteams Sie in diesem Schwierigkeitsgrad nur beraten, wenn Sie ihnen die entsprechenden Fragen stellen. Außerdem müssen Sie die Auswahl des Außenteams und der Ausrüstung für alle Außeneinsätze selbst treffen.

DIALOGTEXT ANZEIGEN

Mit dem Knopf „Text" (direkt unter dem Knopf „Lautstärke") schalten Sie die Textanzeige für die Dialoge nicht auf dem Bildschirm ein oder aus. Wenn Sie „Text" auf „AUS" stellen, wird Ihnen der Dialogtext auf dem Bildschirm angezeigt. Unabhängig davon, ob Sie die Textanzeige ein- oder ausgeschaltet haben, wird Ihnen immer eine Auswahlliste von Fragen oder Antworten für die Dialoge angezeigt.

SPIEL FORTSETZEN

Mit dem Knopf "FORTSETZEN" kehren Sie ins Spiel zurück.

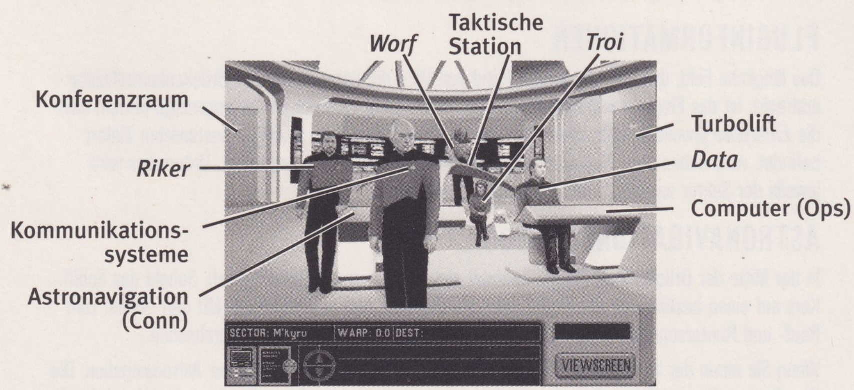


DIE BRÜCKE

4

ÜBERSICHT ÜBER DIE BRÜCKENFUNKTIONEN

Die Brücke ist das Kontrollzentrum und die Kommandozentrale des *Raumschiffs Enterprise*. Von hier aus werden alle wichtigen das Schiff und die Besatzung betreffenden Entscheidungen getroffen.



Wenn Sie Ihren Cursor auf eine aktive Zone der Brücke bewegen, wird der Name der Zone in einem kleinen Fenster in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Der Brückenbildschirm ist in einen Brücken-Hauptbildschirm und eine Brückenkontrolleiste unterteilt.

Der Brücken-Hauptbildschirm enthält alle wichtigen Brückenfunktionen, Sie können Ratschläge der Besatzungsmitglieder einholen und den Turbolift benutzen, um andere Bereiche des Schiffs zu

erreichen. Funktionen des Brücken-Hauptbildschirms sind die Kommunikationssysteme, der Computer, die Astronavigation, die taktische Station und der Konferenzraum. Alle Funktionen werden in den folgenden Kapiteln beschrieben.

Wenn ein Außenteam von einer Mission zurückkehrt, gelangen Sie automatisch auf die Brücke.

RATSCHLÄGE VON BESATZUNGSMITGLIEDERN

Durch das Anklicken der Mitglieder der Brückenbesatzung erfragen Sie die Ansichten der jeweiligen Person. Die Gefragten können daraufhin Vorschläge und Einschätzungen zur gegenwärtigen Situation äußern.



BRÜCKENKONTROLLEISTE

In der Brückenkontrolleiste befinden sich RGCD, eine Schaltfläche zur Anzeige der vorausgehenden Dialoge, ein Fluginformationsfeld, ein Astronavigationslogbuch zur Überwachung von Abflügen und Ankünften und der Knopf „SICHTBILDSCHIRM".

DAS RGCD

Wenn Sie diesen Bereich anklicken, rufen Sie das RGCD wie in Kapitel 3: Spieleinstellungen (RGCD) beschrieben auf.

VORAUSGEHENDE DIALOGE

Wenn Sie das Icon „Vorausgehende Dialoge" wählen, erscheint eine Liste der letzten 10 Dialoge, die über die Kommunikationssysteme, am Sichtbildschirm oder auf der Brücke stattgefunden haben. Wählen Sie zur Anzeige des Textes den jeweiligen Dialog aus.

FLUGINFORMATIONEN

Das längliche Feld, das sich am oberen Rand fast über die ganze Breite der Brückenkontrolleiste erstreckt, ist das Fluginformationsfeld. Auf der linken Seite wird der Sektor angezeigt, in dem sich die *Enterprise* jeweils aufhält. Wenn sich das Schiff auf dem Weg zu einem bestimmten Zielort befindet, wird neben dem Zielsektor auch die Warpgeschwindigkeit angezeigt. Unterwegs wird jeweils der Sektor angezeigt, den Sie gerade durchqueren.

ASTRONAVIGATIONSLOGBUCH

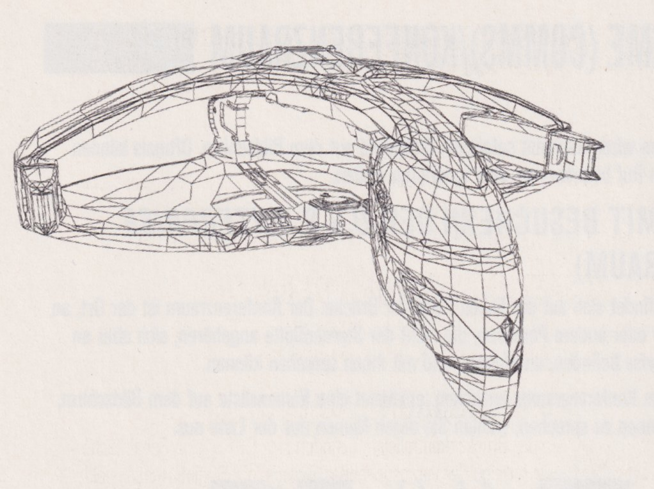
In der Mitte der Brückenkontrolleiste befindet sich das Astronavigationslogbuch. Sobald das Schiff Kurs auf einen bestimmten Ort nimmt, wird der Flugkurs hier aufgezeichnet. Mit den Pfeilen zum Rauf- und Runterscrollen können Sie die Liste aller aufgezeichneten Kurse durchsehen.

Wenn Sie einen der im Logbuch angegebenen Orte anklicken, gelangen Sie zur Astronavigation. Die Koordinaten des gewählten Zielortes werden automatisch eingestellt, und es kann losgehen. Um die Reise an diesen Zielort zu beginnen, drücken Sie dann einfach den Knopf „AKTIVIEREN".



SICHTBILDSCHIRM

Wenn Sie den Knopf „SICHTBILDSCHIRM" betätigen, können Sie auf den Sichtbildschirm schauen. Hier sehen Sie alle Objekte, die sich vor dem Schiff befinden, oder Sie werfen einen Blick nach draußen, während sich das Schiff auf dem Weg zu einem Zielort befindet. Mit dem Knopf „BRÜCKE" kehren Sie auf die Brücke zurück.



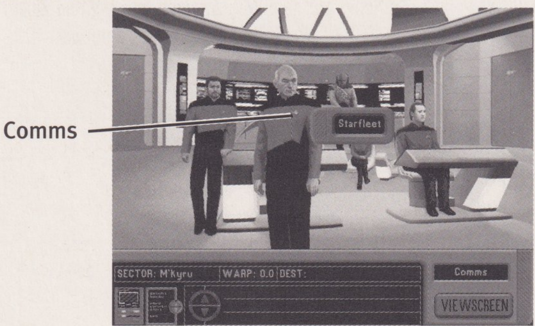
KOMMUNIKATIONS-SYSTEME (COMMS)/ KONFERENZRAUM



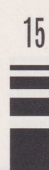
Die Schiffskommunikation unterteilt sich in zwei verschiedene Arten. Sie können von der Brücke aus jemand rufen, und Sie können sich mit Besuchern im Konferenzraum treffen.

RUFFREQUENZEN ÖFFNEN (COMMS)

Die Kommunikationssysteme (auch Comms genannt) werden dazu benutzt, in der Nähe befindliche Schiffe, Planeten oder Stationen zu rufen. Sie können darüber hinaus auch die Sternenflotte oder einen Ihrer Offiziere rufen. Wer gerufen wird, kann den Ruf beantworten oder ignorieren. Wenn Sie gerufen werden, können Sie ebenso den Ruf beantworten oder ignorieren.



Sie öffnen die Ruffrequenzen, indem Sie den persönlichen Kommunikator von *Picard* anklicken. Dadurch wird ein Dialogfeld mit einer Liste von Personen aufgerufen, mit denen Sie kommunizieren können. Wählen Sie eine dieser Personen aus, oder schließen Sie das Dialogfeld, indem Sie außerhalb des Feldes den linken Mausknopf drücken. Wenn die Kommunikationsverbindung eingerichtet ist, gelangen Sie zum Sichtbildschirm.

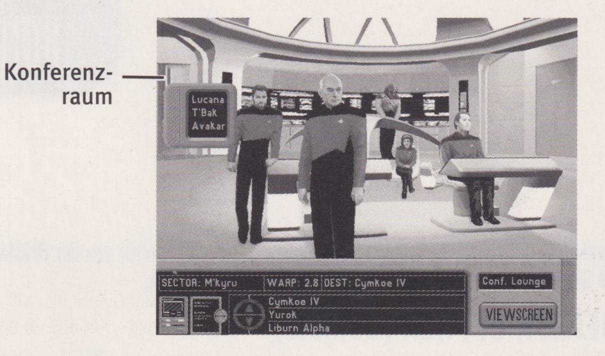


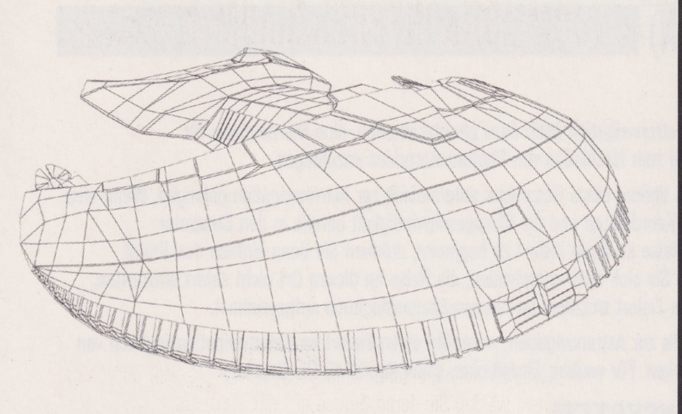
Wenn Ihr Schiff gerufen wird, erscheint sofort ein Dialogfeld auf dem Bildschirm. Oftmals können Sie wählen, ob Sie den Ruf beantworten oder ignorieren wollen.

GESPRÄCHE MIT BESUCHERN DER *U.S.S. ENTERPRISE* (KONFERENZRAUM)

Der Konferenzraum befindet sich auf der linken Seite der Brücke. Der Konferenzraum ist der Ort, an dem Sie Würdenträger oder andere Personen, die nicht der Sternenflotte angehören, sich aber an Bord der *U.S.S. Enterprise* befinden, empfangen und mit ihnen sprechen können.

Wenn Sie die Türen des Konferenzraums anklicken, erscheint eine Namensliste auf dem Bildschirm. Um mit einer der Personen zu sprechen, wählen Sie deren Namen aus der Liste aus.





ASTRO-NAVIGATION (CONN)

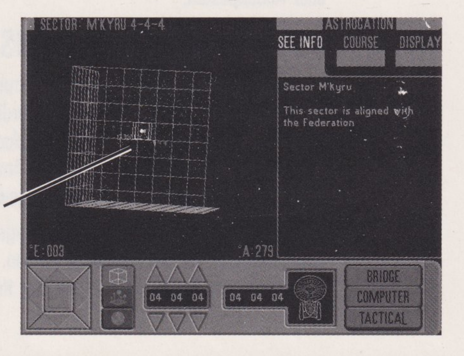
6

INTERSTELLARREISEN

Die Astrognavigationsstation (auch Flugsteuerungskontrolle bzw. Conn genannt) wird in erster Linie dazu benutzt, den Kurs des *Raumschiffs Enterprise* festzulegen. Diese Station dient ebenso als galaktische Sternenkarte und Informationszentrum für die verschiedenen Systeme und Planeten im Kridnar-Navigationsblock.

Um von einem Ort zum anderen reisen zu können, müssen Sie sich mit dem Koordinatensystem der Astronavigation vertraut machen. Sobald die Zielkoordinaten in den Astronavigations-Computer eingegeben sind, können Sie zwischen Impulsantrieb (für Reisen innerhalb eines Systems) und Warpantrieb (für Reisen zwischen Systemen) wählen. Wie Sie zur manuellen Bestimmung eines Kurses vorgehen müssen, erfahren Sie in diesem Kapitel unter dem Punkt „Reise beginnen".

Eine weitere Option der Astronavigation ist das Abrufen von Informationen über registrierte Sektoren, Sternensysteme und Planeten. Wenn Sie einen Sektor, ein System oder einen Planeten ausgewählt haben, kann die Klassifikation und eine kurze Beschreibung des Planeten oder Systems zusammen mit der politischen Zugehörigkeit des Sektors angezeigt werden. Wenn ein Planet oder Sternensystem nicht registriert ist, können Sie nur Informationen über diesen Ort erhalten, indem Sie selber dorthin reisen.



Astronavigations-fenster

Außerdem kann die Astronavigation noch dazu genutzt werden, eine Sternenbasis für Reparaturarbeiten und zum Nachladen von Photonentorpedos anzufliegen.

Häufig werden Sie im Verlauf eines Gesprächs automatisch zur Astronavigation gelangen. Wenn dies der Fall ist, sind Ihre Koordinaten und die Warpgeschwindigkeit bereits in den Computer eingegeben. Um die Reise an Ihren Zielort zu beginnen, drücken Sie dann einfach den Knopf „AKTIVIEREN". Wenn Sie sich dazu entscheiden, die Reise an diesen Ort nicht sofort anzutreten, wird dieser potentielle Zielort trotzdem im Astronavigationslogbuch aufgezeichnet.

(Sie gelangen ebenfalls zur Astronavigation, wenn Sie einen Zielort im Astronavigationslogbuch von der Brücke aus anklicken. Für weitere Einzelheiten siehe Kapitel 4: Die Brücke.)

KOORDINATENSYSTEM

Bevor man sich auf eine Reise begeben kann, muß man sich mit dem Koordinatensystem der Astronavigation vertraut machen. Grundlegende Begriffe in der Astronavigation sind: Sektor, Sternenzone und Sternensystem.

SEKTOREN

Der Navigationsblock besteht aus 512 Sektoren, die in einem 8x8x8-Gitter angeordnet sind. Jeder Sektor kann durch eine Kombination aus drei zweistelligen Zahlen von 00 bis 07 beschrieben werden. (Der M'kyru-Sektor hat z.B. die Sektorkoordinaten 04-04-04.)

STERNENZONEN

Jeder der Sektoren ist in Sternenzonen unterteilt. Ein Sektor besteht aus 8.000 Sternenzonen, die in einem 20x20x20-Gitter angeordnet sind. Obwohl diese Zahl zunächst überwältigend erscheint, finden Sie jedoch in jedem Sektor nur eine Handvoll Sternenzonen, die ein Sternensystem enthalten. Die Koordinaten der Sternensysteme werden durch eine Kombination aus drei zweistelligen Zahlen von 00 bis 19 angegeben. (Das M'kyru Beta-Sternensystem befindet sich z.B. im Sektor 04-04-04, Sternenzone 06-13-18.)

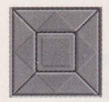
STERNENSYSTEME

Sternensysteme sind Sternenzonen, in denen bestimmte galaktische Phänomene zu finden sind. Sie enthalten Sonnen (mit oder ohne Planeten in ihrer Umlaufbahn), Asteroidengürtel, Sternenbasen oder Außenposten.

ASTRONAVIGATIONSFENSTER

Der Bereich auf der linken Seite des Astronavigations-Bildschirms ist das Astronavigationsfenster. Hier können drei verschiedene Arten von Koordinaten-Informationen angezeigt werden: eine komplette Übersicht über den Kridnar-Navigationsblock, Darstellungen einzelner Sektoren und Darstellungen der Bestandteile einzelner Sternensysteme. Am oberen Rand des Astronavigationsfensters werden der Name und die Koordinaten des jeweils gewählten Sektors angezeigt.

Über eine Reihe verschiedener Steuerungen und Anzeigen wird bestimmt, welche Informationen im Astronavigationsfenster angezeigt werden. Folgende Elemente stehen zur Verfügung: Rotationssteuerung, Anzeigensteuerung, Koordinateneingabe und die Anzeige der aktuellen Position.



ROTATIONSSTEUERUNG

Die Anordnung von fünf Knöpfen in der unteren linken Ecke des Astronavigations-Bildschirms ist die Rotationssteuerung.

Sie können die Rotationsbewegung des Navigationsblocks (in der Navigationsblock-Anzeige) oder des aktuellen Sektors (in der Sektor-Anzeige) steuern, indem Sie die Knöpfe mit den Pfeilen nach rechts, links, oben und unten zweimal anklicken.

Wenn Sie einen dieser vier Richtungsknöpfe einmal anklicken, wird die Rotationsbewegung gestoppt.

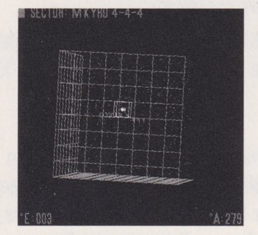
Wenn Sie den Knopf in der Mitte einmal anklicken, werden alle Rotationsbewegungen gestoppt. Wenn jedoch bereits alle Rotationsbewegungen gestoppt sind, so wird mit dem mittleren Knopf die Ansicht in die Ausgangsstellung zurückgesetzt.

ANZEIGENSTEUERUNG

Rechts neben der Rotationssteuerung befinden sich drei Knöpfe, auf denen Icons abgebildet sind. Dies sind die Knöpfe für die Anzeigensteuerung. Jede der drei Anzeigen stellt eine bestimmte Vergrößerungsstufe dar.

NAVIGATIONSBLOCK-ANZEIGE

Mit dem oberen Knopf wählen Sie die Navigationsblock-Anzeige. Im Astronavigationsfenster erscheint als großer Würfel der gesamte Kridnar-Navigationsblock. In diesem Anzeigemodus wird der aktuelle Sektor in grauer Farbe dargestellt und die entsprechenden Koordinaten sind angegeben.



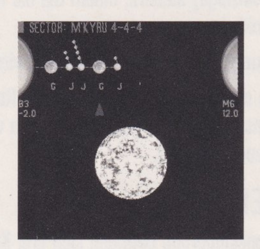
SEKTOR-ANZEIGE

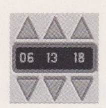
Wenn Sie die Sektor-Anzeige (mittlerer Knopf) gewählt haben, wird der aktuelle Sektor in einer Vergrößerung angezeigt. Auf diese Weise erhalten Sie einen Überblick über alle Sternenzonen. Wie bereits erwähnt, enthalten jedoch nicht alle Sternenzonen Planeten oder andere Himmelskörper. Wenn sich das *Raumschiff Enterprise* im angezeigten Sektor befindet, wird es neben allen anderen galaktischen Erscheinungen durch ein Icon dargestellt.



STERNENSYSTEM-ANZEIGE

Wenn eine Sternenzone, die galaktische Phänomene enthält (genannt Sternensystem), ausgewählt wurde, wird das Sternensystem in diesem Anzeigemodus (unterer Knopf) anhand von Symbolen dargestellt. Die Nachricht „Keine Planeten" erscheint, wenn sich im gewählten Sternensystem keinerlei Sonnen, Planeten, Sternenbasen oder astronomische Phänomene (Ionenstürme, Schwarze Löcher, usw.) befinden.



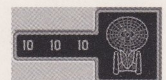


KOORDINATENEINGABE

Um einen Sektor oder ein Sternensystem zur Ansicht auszuwählen, können Sie diese entweder direkt im Astronavigationsfenster mit der Maus anklicken oder die Koordinateneingabe benutzen. Mit den Pfeilen nach oben erhöhen Sie die angegebene Zahl für die Koordinaten eines Sektors oder einer Sternenzone, und mit den Pfeilen nach unten wählen Sie eine kleinere Koordinate.

Vergessen Sie nicht, daß sich die Koordinaten in der Navigationsblock-Anzeige im Bereich von 00 bis 07 bewegen, in der Sektor-Anzeige jedoch im Bereich von 00 bis 19.

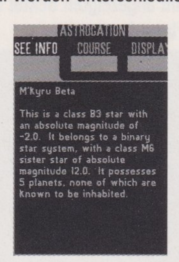
POSITIONSANZEIGE



Die Positionsanzeige ist die Koordinatenanzeige, in der Sie auch ein Diagramm des *Raumschiffs Enterprise* finden. Hier wird genau angegeben, in welchem Sektor oder in welcher Sternenzone sich die *Enterprise* gerade befindet. (Die Angabe von Koordinaten von Sektoren oder Sternenzonen hängt davon ab, ob die Navigationsblock-Anzeige oder die Sektor-Anzeige gewählt wurde.)

PLANETEN-INFORMATIONEN ANZEIGEN (INFO ANZEIGEN)

Wie bereits erwähnt, können Sie auch Informationen über einzelne Himmelskörper in einem Sektor erhalten. In jedem der drei Anzeigemodi werden unterschiedliche Informationen angezeigt.



Bevor Informationen angezeigt werden können, müssen die Sektor-Koordinaten in der Koordinateneingabe eingestellt werden. In der Sektor-Anzeige und in der Sternensystem-Anzeige müssen Sie einen Himmelskörper oder Planeten auswählen. Wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind und Sie den gewünschten Anzeigemodus gewählt haben, betätigen Sie den Knopf „INFO ANZEIGEN" im rechten oberen Bereich des Bildschirms.

INFORMATIONEN DER NAVIGATIONSBLOCK-ANZEIGE

In diesem Modus erhalten Sie einen allgemeinen Überblick über jeden Sektor, den Bereich des Weltalls, in dem er sich befindet, und die politische Zugehörigkeit des jeweiligen Sektors.

INFORMATIONEN DER SEKTOR-ANZEIGE

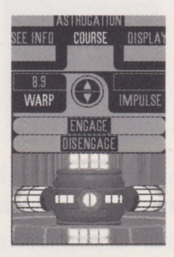
In diesem Anzeige-Modus erhalten Sie Informationen über Sternensysteme, Sternenbasen und andere galaktische Objekte in einem bestimmten Sektor. Wenn Sie ein galaktisches Objekt anklicken, werden in diesem Fenster Informationen dazu angezeigt, und es wird angegeben, ob das Objekt bereits erforscht ist oder nicht.

INFORMATIONEN DER STERNENSYSTEM-ANZEIGE

In diesem Anzeige-Modus erhalten Sie weitaus detailliertere Informationen als in der Sektor-Anzeige. Klicken Sie zur Anzeige spezifischer Informationen den jeweiligen Planeten, Mond oder Himmelskörper an.

ANTRIEB UND GESCHWINDIGKEIT WÄHLEN (ANTRIEB)

Mit dem Knopf „ANTRIEB" im rechten oberen Bereich des Bildschirms rufen Sie die Steuerungen für den Warp- und den Impulsantrieb sowie die Knöpfe „AKTIVIEREN" und „DEAKTIVIEREN" auf. Dies sind die wesentlichen Steuerungen zur Festlegung der Geschwindigkeit des Schiffs auf seinen Reisen durch das Weltall.



EINSTELLUNG DES WARPANTRIEBS

Der Warpantrieb wird für Reisen zwischen verschiedenen Systemen benutzt (d.h. von einem Sektor des Navigationsblocks zum anderen). Der Geschwindigkeitsbereich erstreckt sich von 1,0 (minimale Warpgeschwindigkeit) bis 9,9 (maximale Warpgeschwindigkeit). Wenn das Schiff nicht auf die geforderte Geschwindigkeit beschleunigen kann, informiert Sie *Lieutenant Commander La Forge* über das bestehende Problem und beschleunigt dann auf die maximal mögliche Warpgeschwindigkeit.

Zur Einstellung der Warpgeschwindigkeit klicken Sie den Knopf „WARP" an und benutzen dann die rechts daneben liegenden Pfeile nach oben und nach unten, um die Geschwindigkeit zu erhöhen oder zu verringern. (Um das Schiff auf die gewählte Geschwindigkeit zu beschleunigen, müssen Sie den Knopf „AKTIVIEREN" betätigen.)

EINSTELLUNG DES IMPULSANTRIEBS

Der Impulsantrieb wird zur Fortbewegung innerhalb der einzelnen Sternensysteme benutzt. Die Impulsgeschwindigkeit ist langsamer als das Licht, und daher erreicht das Schiff keine Warpgeschwindigkeit. Der Geschwindigkeitsbereich erstreckt sich von 10% (minimale Impulsenergie) bis 100% (maximale Impulsenergie).

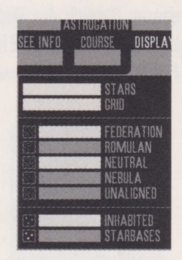
Zur Einstellung der Impulsgeschwindigkeit klicken Sie den Knopf „IMPULS“ an und benutzen dann die links daneben liegenden Pfeile nach oben und nach unten, um die Geschwindigkeit zu erhöhen oder zu verringern. (Um das Schiff auf die gewählte Geschwindigkeit zu beschleunigen, müssen Sie den Knopf „AKTIVIEREN“ betätigen.)

DIE KNÖPFE „AKTIVIEREN“ UND „DEAKTIVIEREN“

Wenn Sie die Warp- oder Impulsgeschwindigkeit eingestellt haben, zünden Sie mit dem Knopf „AKTIVIEREN“ den entsprechenden Antrieb, und das Schiff setzt sich in Bewegung. Mit dem Knopf „DEAKTIVIEREN“ bringen Sie das Schiff zum Stillstand. Wenn Sie nach dem Knopf „DEAKTIVIEREN“ unmittelbar den Knopf „AKTIVIEREN“ betätigen (jedoch ohne Ihr Flugziel zu verändern), setzt sich das Schiff auf seinem alten Kurs wieder in Bewegung.

SEKTOR-STATUS ANZEIGEN (DISPLAY)

Zusätzlich zu den spezifischen Informationen über Planeten, Sektoren oder Sternenzonen kann eine farblich kodierte Darstellung der Sternensysteme im Navigationsblock abgerufen werden. Hierzu



betätigen Sie den Knopf "DISPLAY“ im rechten oberen Bereich des Bildschirms. Nun können Sie festlegen, welche der verfügbaren Informationen angezeigt werden sollen.

Anfangs werden alle innerhalb des Kridnar-Navigationsblocks registrierten Sternensysteme der Spektralklasse „K“ oder heller angezeigt. Wenn Sie anhand der Knöpfe im Display-Fenster eine neue Auswahl treffen, können Sie Ihre Kenntnisse der registrierten Sternensysteme, ihrer Lage und ihrer politischen Zugehörigkeit verbessern.

DIE KNÖPFE „STERNE“ UND „GITTER“

Wenn der Knopf „STERNE“ dunkel ist (d. h. er ist ausgeschaltet), dann werden im linken Fenster keine Sterne angezeigt. Wenn der Knopf „STERNE“ eingeschaltet und der Knopf „GITTER“ ausgeschaltet ist, können Sie die Sterne des Weltalls ohne das Gitter anschauen. Es stehen Ihnen folgende Knöpfe zur Auswahl:

„FÖDERATION"

Mit diesem Knopf werden Sternensysteme angezeigt, die zur Föderation gehören. Die Systeme der Föderation werden als blaue Punkte angezeigt.

„ROMULANER"

Mit diesem Knopf werden Sternensysteme angezeigt, die zum Imperium der Romulaner gehören. Die Systeme der Romulaner werden als grüne Punkte angezeigt.

„NEUTRAL"

Mit diesem Knopf werden alle Systeme angezeigt, die sich in der Neutralen Zone befinden. Die Systeme in der Neutralen Zone werden als gelbe Punkte angezeigt.

„NEBEL"

Mit diesem Knopf werden alle Systeme angezeigt, die sich im Z'Tarnis-Nebel befinden. Die Systeme im Z'Tarnis-Nebel werden als rote Punkte angezeigt.

„BLOCKFREI"

Mit diesem Knopf werden alle Systeme ohne politische Zuordnung angezeigt (die außerdem zum Großteil unerforscht sind). Die Systeme ohne politische Zuordnung werden als orange Punkte angezeigt.

„BEWOHNT"

Mit diesem Knopf werden alle registrierten Systeme mit mindestens einem bewohnten Planeten angezeigt. Die Systeme mit mindestens einem bewohnten Planeten werden als farbiges < + > angezeigt.

„STERNENBASEN"

Mit diesem Knopf werden alle Sternenbasen der Föderation als weiße Punkte angezeigt.

REISE BEGINNEN

Wenn Sie auf Befehl der Sternenflotte, durch ein Gespräch oder über das Astronavigationslogbuch zur Astronavigation gelangt sind, wird Ihr Kurs automatisch festgelegt. Um die *Enterprise* in Richtung Ihres Flugziels in Bewegung zu setzen, drücken Sie dann einfach den Knopf „AKTIVIEREN".

Wenn kein Kurs vorprogrammiert ist, müssen Sie Kurs und Geschwindigkeit manuell einstellen. Für die manuelle Navigation führen Sie folgende Schritte aus:



1. ZIELSEKTOR AUSWÄHLEN

Wählen Sie zunächst die Navigationsblock-Anzeige. Wählen Sie nun auf der Koordinateneingabe einen Zielsektor aus. Danach erscheint eine blaue Linie, die den Sektor, in dem Sie sich befinden, mit dem neu gewählten Sektor verbindet. Diese Linie beschreibt den Weg in den neuen Zielsektor.

Während Sie zu einem Flugziel unterwegs sind, bewegt sich ein kleines Icon, das die *Enterprise* darstellt, an einer roten Linie entlang. (Sie gibt den gegenwärtigen Kurs an.) Wenn Sie ein neues Flugziel wählen, zeigt eine blaue Linie den neuen Kurs an.

2. STERNENSYSTEM AUSWÄHLEN

Klicken Sie den Knopf für die Sektor-Anzeige an. Dadurch wird eine Übersicht über alle Sternenzonen in Ihrem Zielsektor aufgerufen. Wählen Sie über die Koordinateneingabe (oder durch Anklicken im Astronavigationsfenster) ein Sternensystem aus.

3. PLANET, MOND, STERNENBASIS ODER AUSSENPOSTEN AUSWÄHLEN

Klicken Sie zur detaillierten Darstellung des Sternensystems den Knopf für die Sternensystem-Anzeige an. Bestimmen Sie nun Ihr endgültiges Flugziel, indem Sie einen Planet, Mond, Außenposten oder eine Sternenbasis anklicken.

4. FLUGGESCHWINDIGKEIT EINGEBEN

Nachdem Sie Ihr endgültiges Flugziel bestimmt haben, müssen Sie nun die Reisegeschwindigkeit festlegen. Um die Kontrollen zur Geschwindigkeitsregelung aufzurufen, klicken Sie den Knopf „ANTRIEB" (in der rechten Hälfte des Bildschirms) an.

WARPANTRIEB ODER IMPULSANTRIEB?

Wenn Sie von einem Planeten in einem Sternensystem zu einem anderen Planeten in demselben Sternensystem reisen, sollten Sie den Impulsantrieb wählen. Betätigen Sie hierzu den Knopf „IMPULS".

Wenn Sie beabsichtigen, in einen gänzlich anderen Sektor des Weltalls zu reisen, sollten Sie den Warpantrieb einsetzen. Betätigen Sie hierzu den Knopf „WARP".

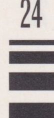
Wenn Sie eine der beiden Antriebsarten ausgewählt haben, stellen Sie mit den Pfeilen nach oben und unten die gewünschte Geschwindigkeit ein.

5. AKTIVIEREN

Um die Reise zu beginnen, klicken Sie nun den Knopf „AKTIVIEREN" an.

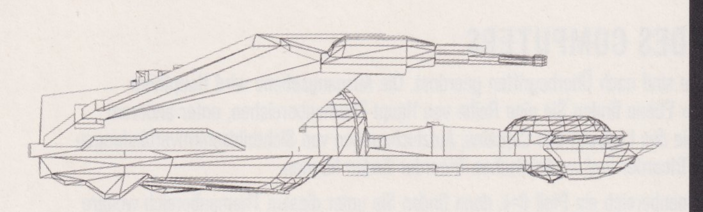
ANDOCKEN AN EINER STERNENBASIS

Wenn Sie im Weltall in Kämpfe verwickelt werden und Ihr Vorrat an Photonentorpedos zur Neige geht oder Ihr Schiff schwer beschädigt ist, können Sie für Reparaturen zu einer Sternenbasis reisen. Wählen Sie einfach eine Sternenbasis aus (indem Sie im Display-Fenster die Anzeige der Sternenbasen wählen) und folgen den unter „Reise beginnen" aufgeführten Schritten, um zu dieser Sternenbasis zu reisen. Sobald Sie dort angekommen sind, docken Sie automatisch an, die Reparaturarbeiten werden vorgenommen, und Ihr Vorrat an Waffen wird wieder aufgefüllt.



ASTRONAVIGATION VERLASSEN

Sie können die Astronavigation entweder zur Brücke oder zum Computer verlassen. Die entsprechenden Knöpfe finden Sie im rechten unteren Bereich des Bildschirms.

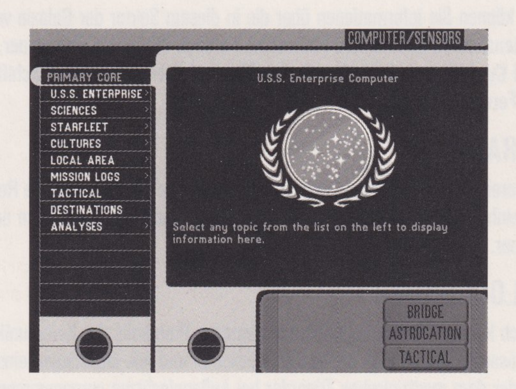


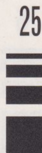
COMPUTER (OPS)



ZUGRIFF AUF TECHNISCHE INFORMATIONEN

Der Computer (auch Einsatzleitung oder Ops genannt) ist mit *Lieutenant Commander Data* besetzt. Wenn Sie diese Station wählen, haben Sie die Möglichkeit, Informationen aus den Computerberichten der *Enterprise* einzusehen. Sie haben dabei Zugriff auf Informationen über Planetensysteme, geschichtliche Informationen und vieles mehr. Sie finden außerdem komplette Darstellungen von Gefechtstaktiken und den dazugehörigen Flugmanövern, das Logbuch des Captains und Zusammenfassungen von Missionen. Darüber hinaus werden hier alle Tricorder-Messungen gespeichert, die auf Außeneinsätzen vorgenommen wurden.





BEDIENUNG DES COMPUTERS

Die Computerberichte sind nach Überbegriffen geordnet. Die Ausgangsebene wird Hauptkern genannt. Unter dieser Ebene finden Sie eine Reihe von Haupt-Themenbereichen, unter anderem „MISSIONEN", wo Sie das Logbuch des Captains, Aufzeichnungen von Sichtbildschirmverbindungen und Messungen der Tricorder und medizinischen Tricorder finden können.

Steht bei einem Themenbereich ein Pfeil (>), dann finden Sie unter diesem Themenbereich weitere Unterbegriffe. Treffen Sie Ihre Auswahl aus den verschiedenen Bereichen, bis Sie den gewünschten Computerbericht vor sich haben. (Alle Unterbereiche sind vom übergeordneten Begriff aus gesehen nach rechts eingerückt.) Mit den Pfeilen am Ende der Liste können Sie nach oben und unten durch die Liste scrollen.

Wenn Sie einen Bericht zur Ansicht auswählen, erscheinen Text und Graphik des Eintrags im Fenster auf der rechten Seite. Falls ein Eintrag mehr Text enthält, als auf dem Bildschirm angezeigt werden kann, scrollen Sie mit den Pfeilen unter dem Fenster nach unten und oben durch den Text. Folgende Themenbereiche stehen Ihnen zur Auswahl:

U.S.S. ENTERPRISE

Dieser Themenbereich liefert Ihnen Informationen über die Systeme, die Brückenbesatzung, die verschiedenen Shuttles der *Enterprise* sowie einen allgemeinen Überblick über das *Raumschiff*.

WISSENSCHAFT

Die Wissenschaftsabteilung des Computers bietet Ihnen wissenschaftliche Informationen (allgemeiner und missionsspezifischer Art) zu folgenden Themen: Astronomie, Biologie, Archäologie und Technologie.

STERNENFLOTTE

Wenn Sie diesen Themenbereich wählen, erhalten Sie Informationen über das *Raumschiff Enterprise* (identisch mit dem obengenannten Themenbereich) und Protokolle der Sichtbildschirmverbindungen.

KULTUR

Diesem Bereich können Sie Informationen über die in diesem Sektor der Galaxie vorkommenden intelligenten Lebensformen entnehmen: Föderation, Ferengi, Klingonen, Romulaner, Garidianer, Morassianer und Cymkonianer. Außerdem finden Sie hier Informationen über Schiffe der Klingonen, Romulaner und Ferengi.

LOKALER RAUM

Dieser Themenbereich enthält Informationen über den Teil des Weltalls, den die Region Kridnar darstellt. Dies beinhaltet eine allgemeine Übersicht über Phänomene, Geschichte und Astronavigation im Bereich Kridnar.

MISSIONSLOGBÜCHER

In diesem Bereich können Sie das Logbuch des Captains, Protokolle der Kommunikationsverbindungen, Zusammenfassungen der letzten Missionen und alle Messungen einsehen, die mit dem Tricorder oder dem medizinischen Tricorder bei Außeneinsätzen vorgenommen wurden.

TAKTIK

Hier finden Sie eine Auflistung von Erklärungen und Beschreibungen der Taktiken, die bei Gefechtseinsätzen angewendet werden. Es werden offensive sowie defensive Taktiken erklärt.

FLUGZIELE

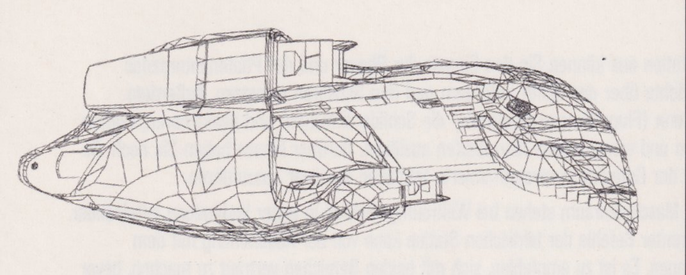
Unter diesem Oberbegriff ist eine Reihe von Orten zusammengefaßt, die als Anflugpunkte interessant sein könnten (Sternenbasen der Föderation und einige bekannte Welten). Durch die Auswahl eines dieser Flugziele kommen Sie zur Astronavigation, wo die Koordinaten des gewählten Ortes dann bereits eingegeben sind.

ANALYSEN

Jede Analyse, die der Computer vornimmt, wird hier gespeichert.

COMPUTER VERLASSEN

Sie können den Computer verlassen und entweder in einen der Bereiche Astronavigation und Taktik oder auf die Brücke wechseln. Betätigen Sie einfach den entsprechenden der drei Knöpfe im rechten unteren Bereich des Bildschirms.

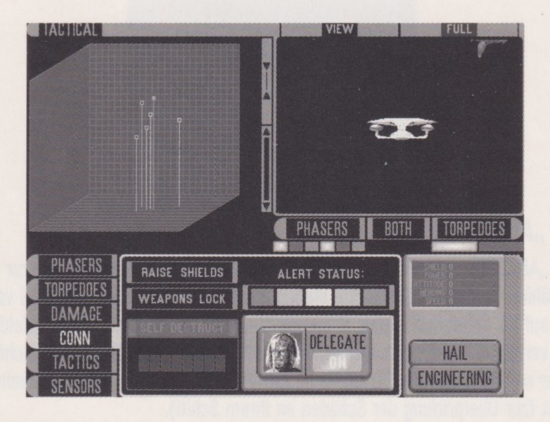


TAKTISCHE STATION

8

VERTEIDIGUNG DER *U.S.S. ENTERPRISE*

Gelegentlich wird es bei der Kommunikation mit anderen Schiffen zu Situationen kommen, in denen Bemühungen um die diplomatische Lösung eines Problems keinen Erfolg zeigen und sich die Hoffnungen auf eine friedliche Lösung gegen den Nullpunkt neigen. Zu diesem Zeitpunkt kommt die taktische Station ins Spiel. *Lieutenant Worf* steuert von der taktischen Station aus die Verteidigungssysteme des Schiffs, und in der taktischen Station kann der Verlauf der Gefechte beobachtet werden.



Von der taktischen Station aus können Sie den Einsatz der Phaser und der Photonentorpedos steuern, Schadensberichte über das Schiff anfordern und Ihre Sensoren einsetzen. Außerdem können Sie mit der Conn (Flugsteuerungskontrolle) die Schilde aktivieren und deaktivieren, Waffen auf ein Ziel ausrichten und verschiedene Alarmstufen auslösen. Darüber hinaus haben Sie noch die Möglichkeit, während der Gefechte vorprogrammierte taktische Manöver auszuführen.

Taktische Station und Maschinenraum stehen bei Weltraumgefechten in enger Verbindung miteinander. Die Ausführung bestimmter Befehle der taktischen Station kann von der Abstimmung mit dem Maschinenraum abhängen. Es ist zu empfehlen, sich mit beiden Bereichen vertraut zu machen, bevor man die Funktion „Delegieren" ausschaltet. Wenn Sie den Knopf „MASCHINENRAUM" in der rechten unteren Ecke des Bildschirms betätigen, gelangen Sie in den Maschinenraum.

WICHTIGER HINWEIS: Wenn Sie nicht daran interessiert sind, selbst in die Gefechte einzugreifen, können Sie die Leitung der taktischen Station an *Lieutenant Worf* delegieren. Er wird dann ohne weitere Hilfe alle Entscheidungen bezüglich der Weltraumgefechte und der Verteidigung des Raumschiffs treffen. Weitere Einzelheiten erfahren Sie unter „Leitung der taktischen Station delegieren".

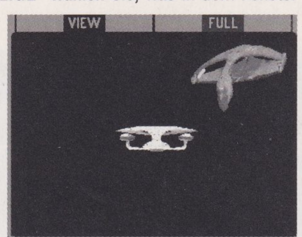
ÜBERBLICK ÜBER DIE TAKTISCHE STATION

Wenn Sie in Gefechte verwickelt werden, stehen Ihnen drei Handlungsmöglichkeiten offen: 1. Sie können die Bedienung aller Systeme der taktischen Station an *Lieutenant Worf* delegieren. 2. Sie übernehmen ausschließlich die taktische und strategische Führung. 3. Sie übernehmen die Bedienung aller Navigations- und Waffensysteme der *Enterprise*. Diese drei Möglichkeiten unterscheiden sich darin, daß Sie in unterschiedlichem Grad Einfluß auf den Verlauf der Gefechte nehmen können.

Der Bildschirm der taktischen Station enthält verschiedene grundlegende Bedienungselemente, die bei allen drei Gefechtsoptionen hilfreich sein können.

BEOBACHTUNGSFENSTER

Im Beobachtungsfenster können Sie die laufenden Gefechte aus einer Beobachter-Perspektive verfolgen. Mit dem Knopf „ANZEIGE" wählen Sie, was in dem Fenster angezeigt wird.



DER KNOPF „ANZEIGE"

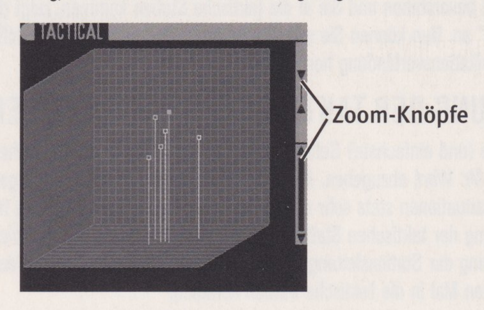
Mit dem Knopf „ANZEIGE" können Sie zwischen acht verschiedenen Perspektiven zur Beobachtung der Gefechte wählen. Folgende Blickpunkte stehen zur Auswahl: Sicht auf Ihr Schiff von hinten, versetzte Sicht auf Ihr Schiff von hinten, Sicht von oben auf das gesamte Gefechtsfeld, Sicht von oben Ihr Schiff verfolgend, Sicht vom anvisierten Schiff auf die *U.S.S. Enterprise*, Sicht von der *U.S.S. Enterprise* auf das anvisierte Schiff, Sicht auf Ihr Schiff von links (und von rechts) sowie eine Rotationsansicht (zur Überprüfung der Schäden an Ihrem Schiff).

DIE KNÖPFE „VOLL" UND „HALB"

Mit den Knöpfen „VOLL" und „HALB" können Sie die Größe des Beobachtungsfensters zwischen einem halben Bildschirm und einem viertel Bildschirm variieren. Wenn Sie den Knopf „VOLL" betätigen, verdeckt das Beobachtungsfenster die Gefechtsansicht und die Steuerung der Waffensysteme.

GEFECHTSANSICHT

Die Gefechtsansicht ist eine dreidimensionale Darstellung der laufenden Gefechte. Hier werden, abhängig vom Grad der Vergrößerung, alle Teilnehmer der Gefechte gezeigt.



Alle Schiffe in diesem Bereich werden durch quadratische Kästchen dargestellt, von dessen Unterseite eine Höhenmarkierung ausgeht. Die Höhenmarkierung zeigt die relative „Höhe" des Schiffes im dreidimensionalen Raum an. Die Schiffe werden auf einem grauen Gitter angezeigt, in dessen Zentrum die *Enterprise* liegt.

Wenn der Knopf „VOLL" betätigt wurde, ist die Gefechtsansicht verdeckt.

ZIEL AUSWÄHLEN

Sie können ein Schiff für die Darstellung in der Gefechtsansicht auswählen, indem Sie das entsprechende quadratische Kästchen anklicken oder die Tab-Taste zur Auswahl des Schiffes benutzen. Das ausgewählte Schiff wird dann zum zentralen Punkt in der Darstellung der Gefechte in der Gefechtsansicht.

FESTSTELLUNG DER SCHIFFSZUGEHÖRIGKEIT

Jedes Schiff und jede Sternenbasis wird entsprechend der politischen Zugehörigkeit in einer bestimmten Farbe dargestellt:

U.S.S. Enterprise	hellblau
Sternenbasis	grau
Nicht identifiziertes Schiff	gelb
Nicht identifizierte Sonde	orange
Klingonen-Schiff	rot
Ferengi-Handelsschiff	rot-orange
Romulanischer Warbird	grün
Garidianisches Schiff	hellgrün
Garidianischer Shuttle	braun

ZOOM-KNÖPFE

Direkt rechts neben der Gefechtsansicht befinden sich die Zoom-Knöpfe. Mit den Pfeilen können Sie zwischen verschiedenen Vergrößerungsstufen wechseln.

DIE KNÖPFE „BRÜCKE" UND „RUFEN"

Die Knöpfe „BRÜCKE" und „RUFEN" erfüllen einen doppelten Zweck. Wenn sich das Schiff im Reisemodus befindet (was normalerweise der Fall ist), zeigt dieser Knopf das Wort „BRÜCKE" an. Wenn Sie den Knopf betätigen, kehren Sie automatisch auf die Brücke zurück. Wenn jedoch Gefechte bevorstehen und Sie in die taktische Station kommen, zeigt dieser Knopf das Wort „RUFEN" an. Nun können Sie mit diesem Knopf das gegnerische Schiff rufen, um eine Kommunikationsverbindung herzustellen.

LEITUNG DER TAKTISCHEN STATION DELEGIEREN

Die erste (und einfachste) Gefechtsoption ist, die Leitung der taktischen Station an den Taktischen Offizier, *Mr. Worf*, abzugeben. *Mr. Worf* führt diese Aufgabe hervorragend aus und ist in Gefechtssituationen stets sehr erfolgreich. Aus diesem Grund besteht für Sie keine Notwendigkeit, die Leitung der taktischen Station zu übernehmen, solange Sie sich nicht dazu berufen fühlen. Die Delegierung der Stationsleitung ist die Standardeinstellung und wird automatisch aktiviert, wenn Sie zum ersten Mal in die taktische Station kommen.



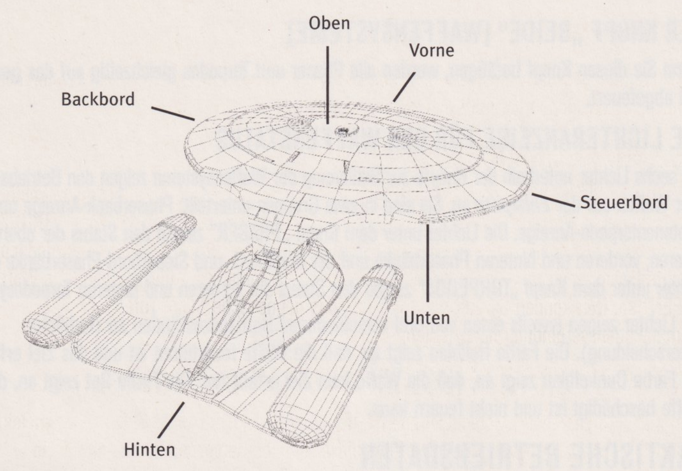
Wenn die Leitung der taktischen Station delegiert ist, können Sie das Schiff nicht manuell steuern und auch keine Gefechtsmanöver an die Flugsteuerung weitergeben. (Sie können jedoch mit den verfügbaren Waffen schießen.) Im übrigen können Sie das Geschehen betrachten und geeignete Beobachtungsperspektiven wählen, um die Gefechte zu verfolgen. Sie können außerdem die Knöpfe „SCHÄDEN" und „SENSOREN" betätigen, um festzustellen, in welchem Zustand sich die Schiffe befinden. Wenn das Gefecht beendet ist, kehren Sie auf die Brücke zurück

Um die Funktion „Delegieren" ein- oder auszuschalten, betätigen Sie den Knopf „CONN" (unter der Gefechtsansicht) und klicken den Knopf „Delegieren" an.

TAKTISCHE MANÖVER AUSFÜHREN

Mit einer weiteren Option der taktischen Station können Sie das Schiff eine Reihe von vorprogrammierten Gefechtsmanövern ausführen lassen und dabei manuell die Bewaffnung des Schiffs bedienen. Da die Steuerung der Waffensysteme und der Betrieb des Maschinenraums eng aufeinander abgestimmt sein müssen, sollten Sie sich mit beiden Bereichen vertraut machen.

Zur Ausführung dieser Option gehen Sie wie folgt vor: Leiten Sie ein taktisches Manöver ein, laden Sie die Waffen, und feuern Sie die Waffen ab. Darüber hinaus kann man auf dem Bildschirm der taktischen Station eine Reihe von Zustandswerten und Gefechtssensor-Informationen ablesen, die im Gefechtsgeschehen von besonderer Bedeutung sind.



BEDIENUNG DER WAFFEN

Direkt unterhalb des Beobachtungsfensters befindet sich die Steuerung der Waffensysteme, die aus zwei Lichterreihen und den folgenden drei Knöpfen besteht: der Knopf „PHASER“, der Knopf „TORPEDOS“ und der Knopf „BEIDE“ [Waffensysteme]. Die beiden Lichteranordnungen geben Auskunft über die Feuerbereitschaft und den Betriebszustand der Waffensysteme.



Wenn der Knopf „VOLL“ betätigt wurde, ist die Steuerung der Waffensysteme verdeckt. Um die Waffen abzufeuern, müssen Sie das Beobachtungsfenster wieder verkleinern oder die Tasten Ihres Nummernfeldes benutzen (beschrieben auf S. 41).

DER KNOPF „PHASER“

Wenn Sie den Knopf „PHASER“ betätigen, feuern Sie mit allen Phaserbänken, die sich in Richtung auf das aktuelle Ziel befinden. Die Energiemenge, die ausgestoßen wird, ist von der Ladung der Phaserbänke und von den Einstellungen abhängig, die für die maximale Ladung vorgenommen wurden. (Für weitere Einzelheiten siehe Abschnitt „Phaser“.) Es feuern immer nur die Phaserbänke, die sich in Richtung auf das Ziel befinden.

DER KNOPF „TORPEDOS“

Wenn Sie den Knopf „TORPEDOS“ betätigen, werden alle in den betriebsbereiten und auf das Ziel gerichteten Launchern geladenen Torpedos abgeschossen. Die Anzahl der geladenen Torpedos hängt davon ab, welche Einstellung für die Ladung vorgenommen wurde. (Für weitere Einzelheiten siehe Abschnitt „Torpedos“.) Torpedos werden nur aus den Launchern abgefeuert, die sich in Richtung auf das Ziel befinden.

DER KNOPF „BEIDE“ [WAFFENSYSTEME]

Wenn Sie diesen Knopf betätigen, werden alle Phaser und Torpedos gleichzeitig auf das gewählte Ziel abgefeuert.

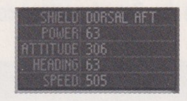
DIE LICHTERANZEIGE FÜR DEN WAFFENSTATUS

Die sechs Lichter unterhalb der Knöpfe zur Bedienung der Waffensysteme zeigen den Betriebsstatus aller Waffen auf der *Enterprise* an. Sie sind in zwei Gruppen unterteilt: Phaserbank-Anzeige und Photonentorpedo-Anzeige. Die Lichter unter dem Knopf „PHASER“ zeigen den Status der oberen, unteren, vorderen und hinteren Phaserbänke und der Backbord- und Steuerbord-Phaserbänke an. Die Lichter unter dem Knopf „TORPEDOS“ zeigen den Status der vorderen und hinteren Torpedosysteme an.

Die Lichter zeigen jeweils einen von drei verschiedenen Betriebszuständen an (farbliche Unterscheidung). Die Farbe Hellblau zeigt an, daß die Waffe feuerbereit ist und das Ziel erfaßt hat. Die Farbe Dunkelblau zeigt an, daß die Waffe kein Ziel erfaßt hat. Die Farbe Rot zeigt an, daß die Waffe beschädigt ist und nicht feuern kann.

TAKTISCHE BETRIEBSDATEN

In dem kleinen Kästchen unterhalb des Beobachtungsfensters werden die taktischen Betriebsdaten angezeigt. Sie liefern Ihnen für die *Enterprise* lebenswichtige Informationen. Die taktischen Betriebsdaten werden in erster Linie benötigt, wenn das Schiff manuell gesteuert wird, jedoch sind sie auch bei der Beobachtung von Gefechten sehr informativ.



SCHILDE

Hier wird der Schild zwischen der *Enterprise* und dem als Ziel ausgewählten Schiff angezeigt.

ENERGIE

Hier wird die gesamte Schildenergie der *U.S.S. Enterprise* angezeigt.

FLUGLAGE

Hier wird die vertikale Ausrichtung des *Raumschiffs* in Grad angegeben.

FLUGRICHTUNG

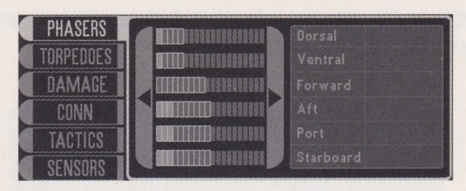
Hier wird die horizontale Ausrichtung des *Raumschiffs* in Grad angegeben.

GESCHWINDIGKEIT

Hier wird angegeben, mit welcher Geschwindigkeit sich die *Enterprise* fortbewegt.

PHASER

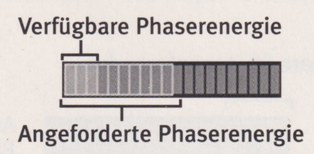
Mit der Phasersteuerung wird festgelegt, welche Phaser aktiv und feuerbereit sind und wieviel Energie bei jedem Schuß ausgestoßen wird. Im Maschinenraum legen Sie fest, welche Gesamtmenge an Energie für die sechs Phaserbänke zur Verfügung steht. Hier bestimmen Sie dagegen die Phaserenergie für die einzelnen Phaserbänke.



Bevor die Phaser abgefeuert werden können, muß die Phaserenergie für jede der sechs Phaserbänke festgelegt werden. Von oben beginnend handelt es sich um folgende Phaserbänke: obere Phaserbank, untere Phaserbank, vordere Phaserbank, hintere Phaserbank, Backbord-Phaserbank und Steuerbord-Phaserbank. (Dies entspricht der Phaseranordnung im Maschinenraum.)

PHASERBETRIEB

Ein blauer Balken zeigt an, daß der Maschinenraum Energie zugeteilt hat. Ist die blaue Energieanzeige von einer Markierung umgeben, so bezeichnet diese die dem Phaser zugeteilte Energiemenge. Wenn die blaue Energieanzeige vollständig markiert ist, können die Phaser eingesetzt werden. Wenn die Energieanzeige als dunkelgrauer Balken erscheint, heißt dies, daß vom Maschinenraum keine Energie zugewiesen wurde.



Wenn der Knopf „PHASER“ (beschrieben im Abschnitt „Bedienung der Waffen“) betätigt wird, werden alle blau markierten Balken, die auf das Ziel gerichtet sind, in Intervallen abgefeuert. Jeder Balken repräsentiert ca. zwei Sekunden andauerndes Phaserfeuer. Nach dem Abfeuern einer Phaser-Salve wird die Phaserbank wieder mit Energie aufgeladen.

Unabhängig davon, welche Phaserbänke feuerbereit sind, feuern bei Betätigung des Knopfs „PHASER“ immer nur die Phaser, die in Richtung auf das Ziel stehen. Die anderen Phaserbänke bleiben feuerbereit.

PHASERENERGIE ÄNDERN

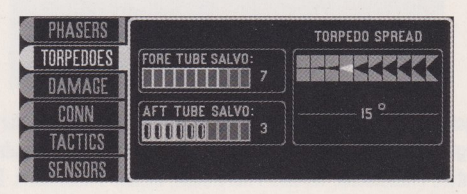
Um die Phaserenergie zu ändern (hellblau markiert), klicken Sie die Anzeige für die Phaserenergie an. Je weiter rechts Sie klicken, desto mehr Energie wird mit einer Phaser-Salve ausgestoßen.

Um die Phaserenergie auf das Minimum zurückzusetzen, klicken Sie den linken Pfeil an. Um die Phaserenergie auf das im Maschinenraum festgelegte Maximum zu setzen, klicken Sie den rechten Pfeil an.

TORPEDOS

Mit der Torpedosteuerung legen Sie fest, wieviel Photonentorpedos aus beiden Launchern in einer Salve abgefeuert werden. Außerdem können Sie den Streuungswinkel bestimmen. Wie bei der Phasersteuerung können Sie die Anzahl an Torpedos (pro Salve) abfeuern, die Sie im Maschinenraum als maximale mögliche Ladung vorgewählt haben.

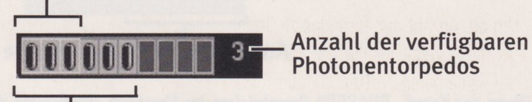
Wenn Sie z.B. die mögliche Torpedoladung je Launcher auf 9 (von 10) festlegen, können Sie maximal 9 Torpedos in einer Salve abfeuern.



Bevor Sie Photonentorpedos abfeuern können, müssen Sie die maximale Ladung pro Launcher im Maschinenraum festlegen. Es gibt einen vorderen und einen hinteren Torpedo-Launcher. Da nur 275 Torpedos an Bord sind, sollten Sie sparsam mit ihnen umgehen, denn Sie können Ihren Vorrat nur auf Sternenbasen wieder auffüllen.

EINSATZ DER PHOTONENTORPEDOS

Jeder Torpedo-Launcher kann bis zu 10 Torpedos fassen. Wenn Sie den Launcher anklicken, wird ein Torpedo abgebildet und geladen. Wenn der Torpedo blau markiert ist, ist er geladen und fertig zum Abfeuern.



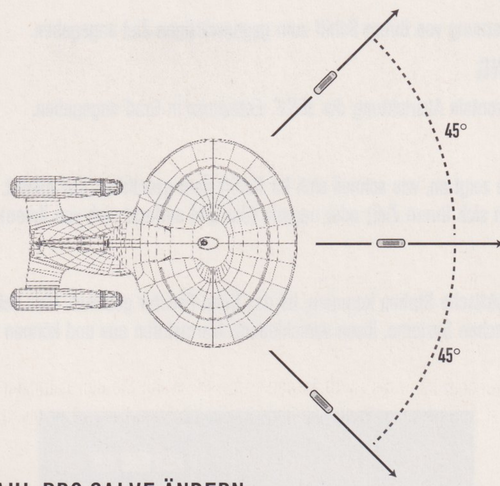
Wenn Sie den Knopf „TORPEDOS“ betätigen, werden alle Torpedos aus dem Launcher, der sich in Richtung auf das Ziel befindet, nacheinander abgefeuert. Nach dem Abfeuern einer Salve werden neue Torpedos in den Launcher geladen.

Ebenso wie beim Einsatz der Phaser werden Torpedos nur aus dem Launcher abgefeuert, der sich in Richtung auf das Ziel befindet. Der andere Launcher bleibt feuerbereit.

STREUUNGSWINKEL DER PHOTONENTORPEDOS ÄNDERN

Bei jedem Abfeuern einer Torpedo-Salve werden die Torpedos gleichmäßig entsprechend einer vorgewählten Torpedostreuung verteilt. Es stehen 10 verschiedene Streuungsmuster von 10° bis 45° zur Auswahl. Wenn mehr als ein Torpedo abgefeuert wird, so werden die Torpedos gleichmäßig zwischen den äußeren Grenzen der Streuungswinkel verteilt. Um die Streuungswinkel zu verändern, klicken Sie das gewünschte Streuungsmuster an.

In dem unten abgebildeten Diagramm sehen Sie ein Beispiel von drei Torpedos, die bei einer Streuung von 45° abgefeuert wurden.

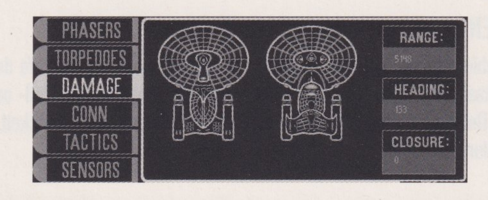


TORPEDOANZAHL PRO SALVE ÄNDERN

Um die Anzahl der Torpedos zu ändern, die pro Salve abgefeuert werden (hellblau markiert), klicken Sie die Anzeige für die Torpedo-Salven an. Je weiter rechts Sie klicken, desto mehr Torpedos werden pro Salve geladen. (Die genaue Anzahl der geladenen und zum Abfeuern bereiten Torpedos können Sie rechts außen in der Anzeige für die Torpedo-Launcher erkennen.)

SCHÄDEN

Die Schadensanzeige liefert Ihnen aktuelle Informationen über den Zustand des *Raumschiffs Enterprise* und seiner Systeme. Ebenso erhalten Sie Angaben über die Entfernung vom Schiff zum gegenwärtig ausgewählten Ziel, über die Flugrichtung des Schiffs und die Näherungsrate zum gewählten Ziel.



SCHADENSANZEIGE

In der Schadensanzeige wird das *Raumschiff Enterprise* in einer Ansicht von oben und in einer Ansicht von unten dargestellt. Diese Ansichten sind mit den im Maschinenraum gezeigten Diagrammen identisch. Wenn ein System beschädigt wird, erfolgt die Anzeige des Schadenszustands in einer Farbkodierung auf einer dieser Ansichten.

Das Schadensspektrum reicht von grün (keine Schäden) bis rot (nicht mehr funktionsfähig). Bei jedem Systemschaden wird unterhalb der Diagramme eine Schadensbeschreibung angezeigt.

ENTFERNUNG

Hier wird die Entfernung von Ihrem Schiff zum gegenwärtigen Ziel angegeben.

FLUGRICHTUNG

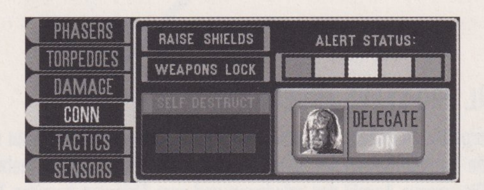
Hier wird die horizontale Ausrichtung der *U.S.S. Enterprise* in Grad angegeben.

NÄHERUNG

Die Näherungsrate zeigt an, wie schnell sich Ihr Schiff dem gewählten Ziel nähert. Diese Zahl kann positiv (Sie nähern sich Ihrem Ziel) oder negativ (das Ziel entfernt sich von Ihnen) sein.

CONN

Wenn Sie in die taktische Station kommen, ist das Conn-Fenster geöffnet. Hier delegieren Sie die Führung der taktischen Systeme, lösen verschiedene Alarmstufen aus und können die Schilde hochfahren.



FUNKTION „DELEGIEREN" EIN- UND AUSSCHALTEN

Mit diesem Knopf (mit der Abbildung von *Lieutenant Worf*) schalten Sie die Funktion „Delegieren" für die taktische Station ein und aus. Wenn die Funktion „Delegieren" aktiviert ist, haben Sie keinen Einfluß auf die Bedienung der taktischen Systeme (ausgenommen des Einsatzes der Waffen), dies gilt auch für die Waffeneinstellungen, die taktische Leitung und die Steuerung des Schiffs. Wenn die Funktion „Delegieren" ausgeschaltet ist, müssen Sie die Waffeneinstellungen, die taktische Leitung und die Steuerung des Schiffs manuell vornehmen.

ALARMSTUFEN

Es gibt fünf verschiedene Alarmstufen: Grün (Reisemodus), hellgrün (Vorstufe der Alarmstufe Gelb), Gelb (Bereitschaftsalarm), Orange (Vorstufe der Alarmstufe Rot), Rot (Notfall- oder Gefechtsalarm). Ist die Funktion „Delegieren" eingeschaltet und Ihr Schiff in Gefechte verwickelt, befindet sich das Schiff immer in Alarmstufe Rot.

Bei Alarmstufe Rot arbeiten alle Schilde und alle Waffensysteme mit maximaler Energie, und die gesamte verfügbare Energie wird für die Schilde und Waffensysteme bereitgestellt.

Bei Alarmstufe Gelb wird die Leistung der Schilde über normal erhöht, und die Waffensysteme werden in Bereitschaftszustand versetzt.

Im Reisemodus arbeiten die Schilde mit normaler Leistung, und die Energie für die Waffensysteme wird an andere Bordsysteme weitergeleitet.

SCHILDE AKTIVIEREN

Wenn die Schilde aus einem bestimmten Grund deaktiviert wurden, können Sie die Schilde mit „SCHILDE AKTIVIEREN" bei voller Leistung (falls möglich) umgehend wieder aktivieren.

ZIELERFASSUNG

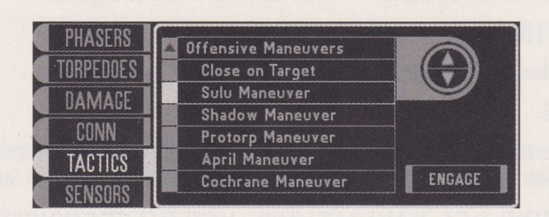
Durch das Betätigen dieses Knopfen erfassen alle verfügbaren und feuerbereiten Waffen sofort das aktuell gewäklte Ziel.

SELBSTZERSTÖRUNG

Der Knopf „SELBSTZERSTÖRUNG" löst eine Täuschungstaktik aus, mit der Angreifer, die sich in der Nähe des Schiffes befinden, abgewehrt werden sollen. Die Ruffrequenzen werden geöffnet und eine sogenannte Selbstzerstörungssequenz wird ausgesendet.

TAKTIK

Das *Raumschiff Enterprise* kann eine Reihe vorprogrammierter taktischer Manöver ausführen, die von führenden Strategen des Sternenflottenkommandos entwickelt wurden. Diese Manöver sind in verschiedene Gruppen eingeteilt, unter denen Sie im Falle eines Gefechts wählen müssen.



Es gibt zwei Hauptgruppen von Gefechtstaktiken: offensive Manöver und defensive Manöver. Jede dieser Gruppen beinhaltet eine Reihe vorgefertigter Taktiken, auf die Sie zurückgreifen können, wenn Sie in Gefechte verwickelt werden.

Beschreibungen und Anwendungsmöglichkeiten dieser Taktiken finden Sie im Computer unter dem Themenbereich „Taktik".

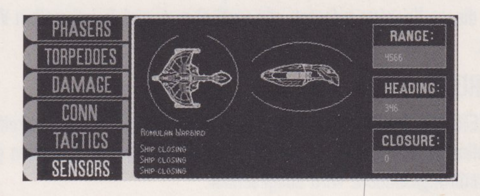
TAKTISCHE MANÖVER EINLEITEN

Taktische Manöver leiten Sie auf die gleiche Weise ein, wie Sie Themen im Computer des Schiffes auswählen. Erst klicken Sie eine Gruppe taktischer Manöver an, und dann wählen Sie eine spezielle Gefechtstaktik aus einer Liste aus.

Um eine Taktik auszuwählen, klicken Sie entweder „OFFENSIVE MANÖVER“ oder „DEFENSIVE MANÖVER“ an. Dadurch rufen Sie eine entsprechende Liste von Manövern dieser Kategorie auf. Wählen Sie eines dieser Manöver aus, und klicken Sie „AKTIVIEREN“ an, um es einzuleiten. Wenn Sie Ihre Taktik ändern möchten, wiederholen Sie diesen Vorgang.

SENSOREN

Die Sensorenanzeige gleicht in ihrer Funktionsweise der Schadensanzeige. Sie liefert Ihnen folgende Daten des Schiffs, auf das die *Enterprise* zielt: Schadenszustand, Flugrichtung sowie Entfernung und Näherungsrate zum *Raumschiff Enterprise*. Alle Schäden am gegnerischen Schiff werden entweder in einer Ansicht von oben oder von rechts dargestellt. Name und Typ des Schiffs werden direkt unterhalb der Diagramme angezeigt.



Das Beschädigungsspektrum reicht von grün (keine Schäden) bis rot (vollkommen zerstört). Wenn ein System des ausgewählten Schiffs beschädigt wird, erscheint unterhalb der Diagramme eine Beschreibung des Schadens.

ENTFERNUNG

Hier wird die Entfernung vom gewählten Schiff zur *U.S.S. Enterprise* angegeben.

FLUGRICHTUNG

Hier wird die horizontale Ausrichtung des gewählten Schiffs in Grad angegeben.

NÄHERUNG

Die Näherungsrate zeigt an, wie schnell sich das gewählte Schiff der *U.S.S. Enterprise* nähert. Diese Zahl kann positiv (Annäherung an Ihr Schiff) oder negativ (Entfernung von Ihrem Schiff) sein.

STEUERUNG DER NAVIGATIONS- UND WAFFENSYSTEME

Die dritte und komplizierteste Option der Gefechtsführung im Weltall ist, die Steuerung aller Navigations- und Waffensysteme selbst zu übernehmen. Wie bei der zweiten Option (taktische Manöver ausführen) sind alle Steuerungen aktiv. Wenn Sie die Navigation und den Einsatz der Waffen selbst übernehmen, haben Sie die maximale Kontrolle über den Flugbetrieb der *U.S.S. Enterprise*.

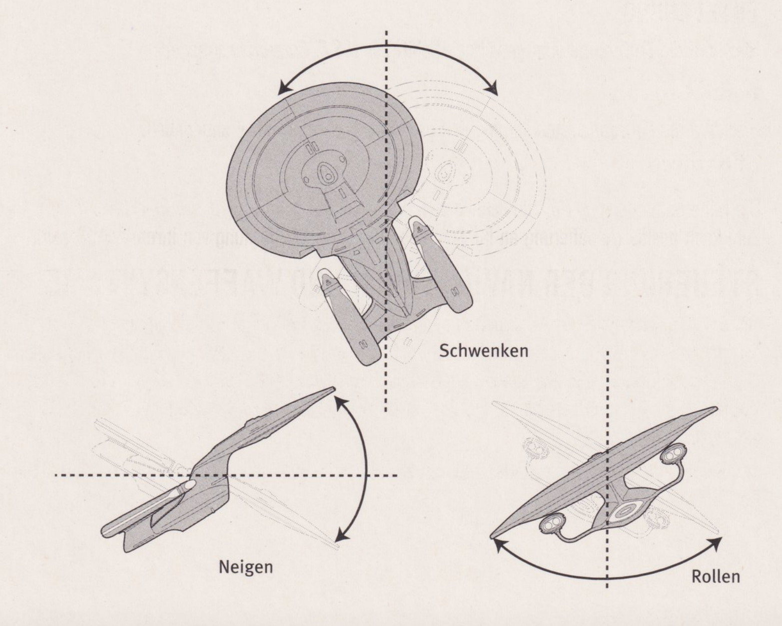
Um Schiffsführung zu übernehmen, müssen Sie nichts anderes tun, als die Funktion „Delegieren“ in der Conn auszuschalten.

FLUGSTEUERUNG DER *U.S.S. ENTERPRISE*

Alle Befehle zur direkten Flugsteuerung des Schiffs werden über den Ziffernblock Ihrer Tastatur eingegeben. Wenn die Funktion „Delegieren“ ausgeschaltet ist, müssen Sie das Schiff entweder manuell steuern oder festgelegte taktische Manöver aus dem Bereich „Taktik“ wählen.



Es gibt sechs Tasten zum Steuern des Schiffs. Mit den Tasten < 4 > und < 6 > können Sie das Schiff nach links und rechts rollen, mit den Tasten < 7 > und < 9 > das Schiff um seine y-Achse schwenken oder mit den Tasten < 2 > und < 8 > das Schiff nach oben oder unten neigen.



Außerdem können Sie zum Beschleunigen die Taste < + > und zur Umkehr des Schubs des Impulsantriebs die Taste < - > betätigen. Um das Schiff zum völligen Stillstand zu bringen, drücken Sie <Enter>.

WAFFEN EINSETZEN

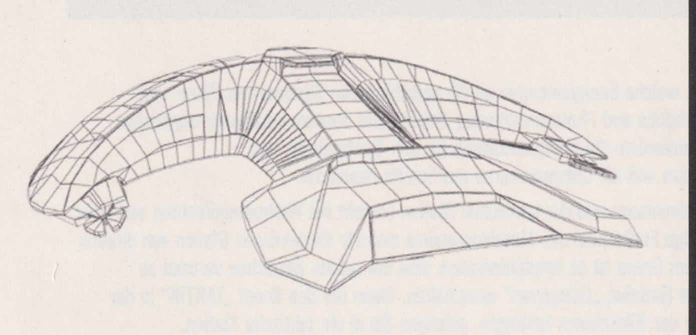
Zum Abfeuern der Phaser drücken Sie die Taste < / > und zum Abfeuern der Torpedos die Taste < x >. (Mit diesen Tasten geben Sie die gleichen Befehle wie mit den Knöpfen „PHASER“ und „TORPEDOS“, die bereits beschrieben wurden.)

ANDERE TASTATURBEFEHLE

Die letzten beiden Tasten auf dem Ziffernblock sind Befehle, die die Bildschirmansicht verändern. Die Taste < 0 > (Null) entspricht dem Knopf „VOLL/HALB“ im Beobachtungsfenster, während die Taste < , > den Knöpfen zur Wahl der Navigations-Anzeige entspricht. Mit den Tasten < 1 > und < 3 > vergrößern oder verkleinern Sie die Gefechtsansicht.

DAS SPIEL VON DER TAKTISCHEN STATION AUS BEENDEN

Wenn Sie das Spiel aus einem bestimmten Grund beenden müssen, drücken Sie die Escape-Taste. Dadurch wird ein Dialogfeld aufgerufen, in dem der Spielabbruch bestätigt wird.



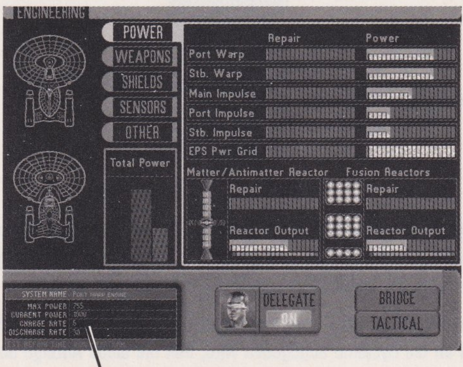
MASCHINEN-RAUM

9

Um in den Maschinenraum zu gelangen, klicken Sie den Turbolift auf der rechten Seite der Brücke an und wählen dann „Maschinenraum".

EINSTELLUNG DER REPARATUR- UND BETRIEBSENERGIE

Im Maschinenraum können Sie festlegen, wieviel Energie die Systeme des Schiffs erzeugen und wie diese Energie auf die einzelnen Systeme des Schiffs verteilt wird. Da alle Systeme einen unterschiedlichen Betrag an Energie verbrauchen, müssen Sie darauf achten, wieviel Energie die Systeme den beiden Hauptreaktoren entnehmen.



Systemanzeige

Sie können festlegen, welche Energiemengen an die verschiedenen Systeme wie Warp- und Impulsantrieb, Phaserbänke und Photonentorpedos, Schilde und Sensorenphalanxen abgegeben werden. Sie können außerdem die Energiezuteilung für den Traktorstrahl, das Lebenserhaltungssystem und die Computerkerne des Schiffs regulieren.

Zwischen dem Maschinenraum und der taktischen Station besteht bei Weltraumgefechten eine sehr enge Verbindung. Einige Funktionen des Maschinenraums sind für die taktische Station von direkter Bedeutung. Aus diesem Grund ist es empfehlenswert, sich mit beiden Bereichen vertraut zu machen, bevor Sie die Funktion „Delegieren" ausschalten. Wenn Sie den Knopf „TAKTIK" in der rechten unteren Ecke des Bildschirms betätigen, gelangen Sie in die taktische Station.

WICHTIGER HINWEIS: Wenn Sie nicht daran interessiert sind, die Energieverteilung selbst vorzunehmen, können Sie die Leitung des Maschinenraums an *Mr. La Forge* delegieren. Er wird daraufhin die Steuerung aller Funktionen des Maschinenraums übernehmen. (Siehe unten: „Leitung des Maschinenraums delegieren".)

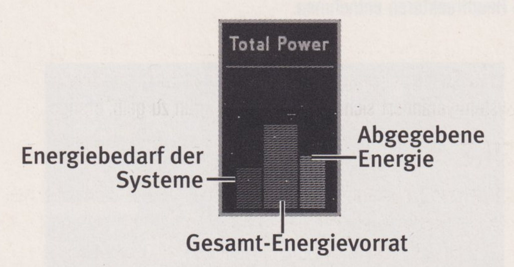
ÜBERBLICK ÜBER DEN MASCHINENRAUM

Für die Leitung des Maschinenraums stehen zwei Möglichkeiten zur Auswahl: 1. Sie können die Leitung an *Lieutenant Commander La Forge* delegieren. 2. Sie können die Leitung des Maschinenraums komplett übernehmen. Wenn Sie den Maschinenraum leiten, haben Sie den Vorteil, daß Sie die Energiezufuhr auf die wichtigsten Systeme beschränken und somit die vorhandenen Kapazitäten besser ausschöpfen können.

Eine Reihe von Anzeigen besitzt grundlegende Bedeutung für den Betrieb der übrigen technischen Systeme auf dem Schiff.

ANZEIGE FÜR DIE GESAMTENERGIE

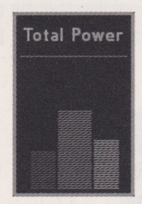
Die Gesamtenergie wird anhand von drei farbigen Anzeigen dargestellt, die sich auf den Reaktor-Input und die Energieverteilung beziehen.



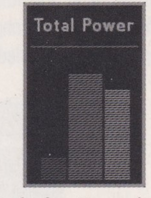
Die breite rote Anzeige in der Mitte gibt die gesamte im Energiegitter des Elektroplasma-Systems (EPS) des Schiffs gespeicherte Energie an. Wenn die im Energiegitter des Elektroplasma-Systems gespeicherte Energie zunimmt, steigt diese rote Anzeige an.

Die blaue Anzeige auf der linken Seite zeigt den gesamten Energiebedarf der Systeme an. Wenn gespeicherte Energie an die Systeme abgegeben wird, fällt die blaue Anzeige ab (und die grüne Anzeige auf der rechten Seite steigt an).

Die grüne Anzeige auf der rechten Seite zeigt die gesamte an die Systeme der *Enterprise* abgegebene Energie an. Abhängig davon, an wie viele Systeme Energie abgegeben wird, steigt oder fällt diese Anzeige.



Energieanforderung



Nach der Energieabgabe

ANSICHTEN DER *U.S.S. ENTERPRISE*

Auf der linken Seite des Maschinenraum-Bildschirms ist das *Raumschiff Enterprise* in einer Ansicht von oben und in einer Ansicht von unten abgebildet. Wenn Sie eine bestimmte Systemgruppe auswählen (z.B. Schilde), werden alle Systeme dieser Gruppe, die Energie verbrauchen, auf diesen Diagrammen angezeigt. Bewegen Sie Ihren Cursor auf die Anzeige für die Reparatur- oder Betriebsenergie eines Systems, wird dieses System blinkend auf den Diagrammen angezeigt.



Die Farbe, in der ein System dargestellt wird, zeigt seinen Betriebsstatus an. Das Beschädigungsspektrum reicht von grün (keine Schäden) bis rot (nicht mehr funktionsfähig.). Abhängig von den Schäden an einem System verändert sich seine Farbe von grün zu gelb, orange und rot.

SYSTEMANZEIGE

Mit der Systemanzeige können Sie Informationen über das gewählte technische System abrufen, wie z.B.: Systemname, maximale zuzuteilende Energiemenge, gegenwärtig zugeteilte Energiemenge, Lade- und Entlade-Geschwindigkeit und voraussichtliche Reparaturdauer (wenn das System beschädigt ist).

DIE KNÖPFE „BRÜCKE“ UND „RUFEN“

Die Knöpfe „BRÜCKE“ und „RUFEN“ erfüllen einen doppelten Zweck. Wenn sich das Schiff im Reisemodus befindet (was normalerweise der Fall ist), zeigt dieser Knopf das Wort „BRÜCKE“ an. Wenn Sie den Knopf betätigen, kehren Sie automatisch auf die Brücke zurück. Wenn das Schiff jedoch in Gefechte verwickelt ist, zeigt dieser Knopf das Wort „RUFEN“ an. Sie haben dann die Möglichkeit, das gegnerische Schiff zu rufen.

LEITUNG DES MASCHINENRAUMS DELEGIEREN

Die einfachste Variante für die Leitung des Maschinenraums ist, sie an *Lieutenant Commander La Forge* zu delegieren. Dies ist zugleich die Standardeinstellung. *Mr. La Forge* ist der Chefingenieur der *Enterprise* und aufgrund seiner Kenntnisse kann er die Energieerzeugung und -verteilung hervorragend steuern. Wenn Sie die Leitung des Maschinenraums delegieren, können Sie sicher sein, daß alles von kompetenter Hand erledigt wird.

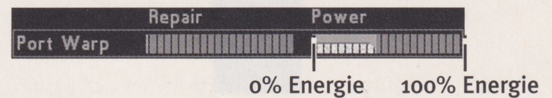


Wenn die Leitung des Maschinenraums delegiert ist, können Sie die Energiezuteilung für den Betrieb und die Reparatur der Systeme nicht manuell einstellen. Sie können sich anschauen, wie Geordi arbeitet. Wenn das Schiff in Gefechte verwickelt ist, können Sie auswählen, welches System Sie sich anschauen wollen. Ist das Schiff nicht in Gefechte verwickelt, weisen die meisten Systeme nur eine geringe Aktivität auf.

Um die Funktion „Delegieren“ ein- oder auszuschalten, betätigen Sie den Knopf „Delegieren“ am unteren Rand des Bildschirms.

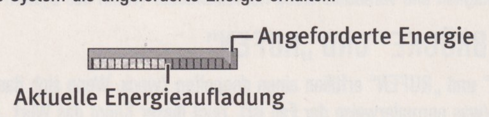
REPARATUR- UND BETRIEBSENERGIE EINSTELLEN

Zu jedem System, für das Energie bereitgestellt werden muß, gehören zwei horizontal angeordnete Anzeigen. Es handelt sich hierbei um eine Reparatur-Anzeige und eine Betriebsanzeige. Hier werden die für Reparaturen aufzuwendende Energie und die zugeteilte Betriebsenergie in Prozent angezeigt (ansteigend von links nach rechts).



Um die Energie für Reparaturen oder die Betriebsenergie zu erhöhen, klicken Sie die entsprechende Anzeige an. Je weiter rechts Sie klicken, desto mehr Energie fordern Sie für das System an. Der dunkelblaue Balken zeigt an, wieviel Energie Sie für den Betrieb oder für die Reparatur eines Systems angefordert haben.

Wenn Sie die Energie auf einer der Anzeigen erhöhen, erscheint unter dem blauen Balken ein gelbe Anzeige. Das System wird nun geladen. Wenn die gelbe Anzeige das Ende des blauen Balkens erreicht, hat das System die angeforderte Energie erhalten.



Die Reparatur-Anzeigen werden nur bei Systemschäden aktiviert. Wenn ein System beschädigt ist, erscheinen diese Anzeigen in roter Farbe. Wenn das Schiff während eines Gefechts schwere Beschädigungen davongetragen hat, können Sie anfallende große Reparaturen auf einer Sternenbasis durchführen.

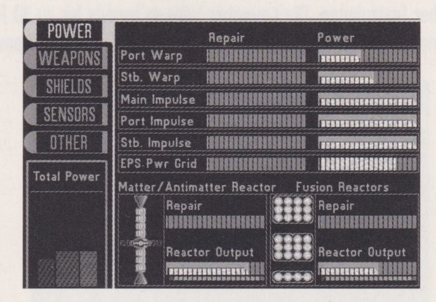
Beachten Sie, daß bestimmte Systeme (z.B. der Traktorstrahl) bedeutend mehr Energie als andere Systeme benötigen. Denken Sie daran, wenn Sie die Energiezuteilung während eines Gefechtseinsatzes regulieren.

TECHNISCHE SYSTEME

Es gibt fünf Klassen von technischen Systemen. Jede Klasse stellt eine bestimmte Kategorie von Systemen dar, für die Energie abgezweigt werden muß.

ENERGIE

Das Energiesystem ist das wichtigste der fünf technischen Systeme. Es steuert den Warp- und den Impulsantrieb und beinhaltet das EPS-Energiegitter sowie beide Reaktoren.



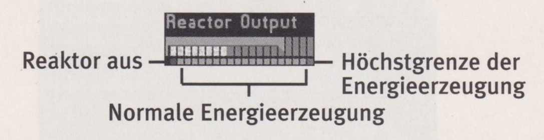
EPS-ENERGIEGITTER

Das EPS-Energiegitter ist der Haupt-Energieverteiler des Schiffs. Die gesamte von den beiden Reaktoren erzeugte Energie wird zum EPS-Energiegitter geleitet. Solange Energie im Gitter vorhanden ist, können Sie Energie an die anderen technischen Systeme abgegeben.

MATERIE/ANTIMATERIE-REAKTOR UND FUSIONSREAKTOR

Die Reaktoren erzeugen die gesamte Energie für das Schiff. Die von den Reaktoren erzeugte Energie wird dann im EPS-Energiegitter gespeichert und an die technischen Systeme weitergegeben. Der Materie/Antimaterie-Reaktor erzeugt in erster Linie die Energie für den Warpantrieb, während der Fusionsreaktor hauptsächlich die Energie für die restlichen Systeme erzeugt (und nur unwesentlich für den Warpantrieb).

Der farbige Balken unterhalb der Energieanzeige der Reaktoren bezeichnet den Status des jeweiligen Reaktors. (Sie können hier auf die gleiche Weise, wie Sie die Betriebsenergie oder die für Reparaturen zu verwendende Energie einstellen, die vom Generator zu erzeugende Energiemenge regulieren.)



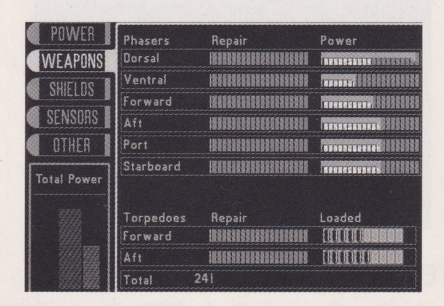
Grün zeigt den normalen Betriebsstatus des Reaktors an. Wenn Sie die Energieerzeugung auf dunkelblau (außen links) setzen, schaltet sich der Reaktor ab, sobald die Energieanzeige diesen Bereich erreicht. Sie können die Energieerzeugung auch in den roten Bereich setzen. Auf diesem

Wege wird die Energieerzeugung drastisch erhöht, der Reaktor allerdings auch extrem belastet. Wenn Sie die Energieerzeugung im roten Bereich halten, wird der Reaktor heißlaufen, und der rote Bereich dehnt sich aus. Indem Sie die Energieerzeugung in den normalen (grünen) Bereich zurücksetzen, wirken Sie der Überhitzung entgegen.

WICHTIGER HINWEIS: Schäden an einem der Reaktoren können die Fähigkeit des Schiffes beeinträchtigen, auf Warpgeschwindigkeit zu beschleunigen.

WAFFEN

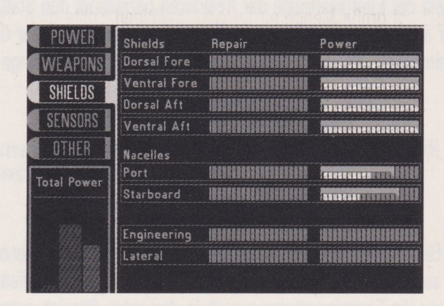
Das System für die Energieversorgung der Waffen ist im Maschinenraum mit Energieanzeigen für alle sechs Phaserbänke versehen, und Sie haben die Möglichkeit, hier die maximale Ladung für die beiden Torpedo-Launcher festzulegen. Die Launcher können jeweils bis zu 10 Photonentorpedos fassen. Hier wird die maximale Anzahl der in einer Salve abzufeuernden Torpedos festgelegt.



Das Schiff ist mit 275 Photonentorpedos ausgerüstet. Wenn Sie diesen Vorrat aufgebraucht haben, müssen Sie zur Wiederbewaffnung an einer Sternenbasis andocken (Siehe Kapitel 6: „Andocken an einer Sternenbasis").

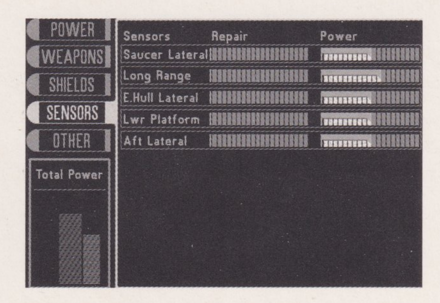
SCHILDE

Auf der *U.S.S. Enterprise* gibt es acht verschiedene Schildsysteme: vier für die Untertassensektion, zwei für die Gondelsektion (wo sich die Warpantriebe befinden), eins für die Maschinenhülle und eins für die seitlichen Gondelverstärkungen.



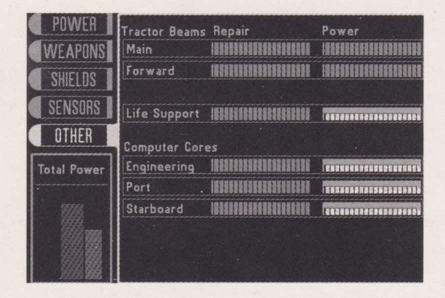
SENSOREN

Das Sensorensystem dient zur Analyse von Planeten sowie für Kurzstrecken- und Langstrecken-Scans. Es wird außerdem bei Gefechtseinsätzen dazu benutzt, taktische Informationen und den Zustand gegnerischer Schiffe anzuzeigen. (Siehe „Schäden" in Kapitel 8: „Taktische Station".)



ANDERE

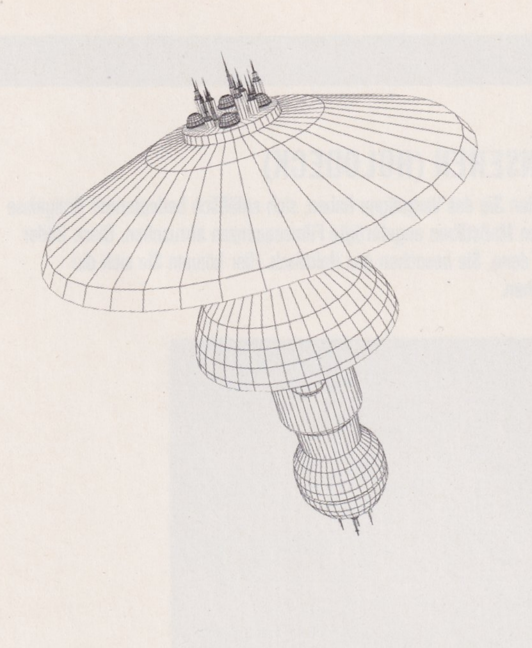
Die letzte Klasse der technischen Systeme umfaßt eine Reihe verschiedener Systeme, die für das Schiff von Bedeutung sind. Hierzu zählen Traktorstrahl, Lebenserhaltungssysteme und Computerkerne.



Da Traktorstrahlen eine äußerst große Menge an Energie benötigen, sollte man zur Energieersparnis die Energiezufuhr einschränken, wenn sie nicht unmittelbar benötigt werden.

DAS SPIEL VOM MASCHINENRAUM AUS BEENDEN

Wenn Sie das Spiel aus einem bestimmten Grund beenden müssen, drücken Sie die Escape-Taste. Dadurch wird ein Dialogfeld aufgerufen, in dem der Spielabbruch bestätigt wird.

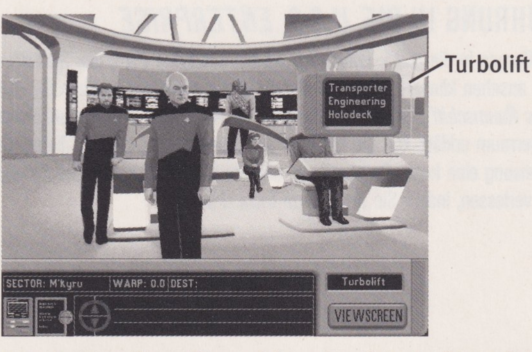


TURBOLIFT/ HOLODECK

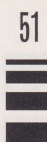
10

ANDERE BEREICHE DES SCHIFFS AUFSUCHEN (TURBOLIFT)

Mit dem Turbolift (auf der rechten Seite der Brücke) können Sie folgende andere Bereiche des Schiffs aufsuchen: den Maschinenraum (zur Überwachung und Einstellung der Reparatur- und Betriebsenergie), das Holodeck (zum Ansehen von Missionsfilmen) und den Transporterraum (zur Zusammenstellung und Ausrüstung von Außenteams).

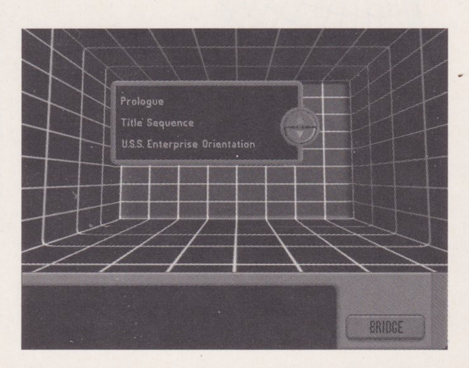


Um den Turbolift zu betreten, betätigen Sie die Türen auf der rechten Seite der Brücke. Sobald Sie dies getan haben, können Sie aus den oben angegebenen Möglichkeiten wählen. Um sich an einen dieser Orte zu begeben, wählen Sie den entsprechenden Ort aus.



MISSIONSFILME ANSEHEN (HOLODECK)

Im Verlauf Ihrer Abenteuer werden Sie das Vergnügen haben, sich anläßlich bedeutender Ereignisse einige nach cinematographischen Maßstäben angefertigte Filmsequenzen anzusehen. Diese Bilder werden nicht wiederholt, es sei denn, Sie besuchen das Holodeck. Hier können Sie sich die Missionsfilme noch einmal ansehen.

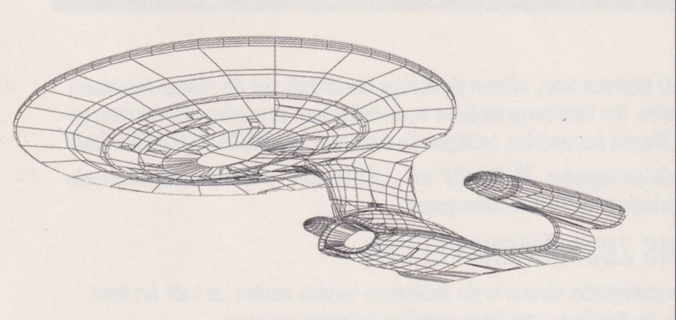


Wenn Sie das Holodeck betreten haben, wird Ihnen im Holodeck-Filmarchiv eine Liste von Filmen angezeigt. Scrollen Sie mit den Pfeilen nach oben oder unten durch die Liste. Um sich einen der Filme anzusehen, klicken Sie einfach in der Liste den gewünschten Film an. Der Holodeck-Bildschirm wird ausgeblendet, und der Film beginnt. Wenn der Film abgelaufen ist, erscheint wieder die Auswahlliste. (Sie können das Abspielen eines Films jederzeit beenden, indem Sie die Escape-Taste drücken.)

Wenn Sie wieder auf die Brücke zurückkehren wollen, betätigen Sie den Knopf „BRÜCKE“.

EINFÜHRUNG IN DIE *U.S.S. ENTERPRISE*

Die „Einführung in die *U.S.S. Enterprise*“ ist ein nützlicher Film, den Sie sich ausschließlich im Holodeck ansehen können. Wenn Sie diesen Film auswählen, begeben Sie sich auf eine Führung durch das *Raumschiff Enterprise*. Es werden alle wichtigen Brückenfunktionen und der Transporterraum erklärt. Um Sie mit dem Schiff vertraut zu machen, liefert der Computer während der Einweisung eine kurze Beschreibung aller wichtigen Stationen. Sie können die Einweisung jederzeit verlassen, indem Sie die Escape-Taste drücken.



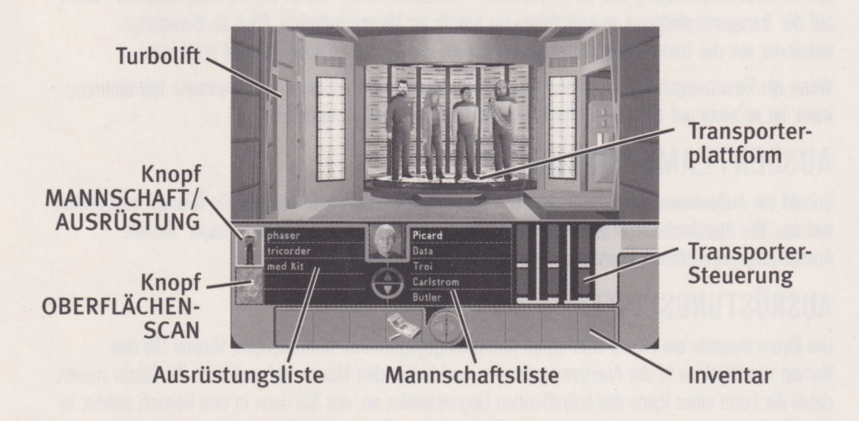
TRANSPORTER-RAUM

11

Um in den Transporterraum zu gelangen, betätigen Sie den Turbolift auf der rechten Seite der Brücke und wählen dann „TRANSPORTERRAUM".

VORBEREITUNG DER AUSSENTEAMS

Der Transporter wird benutzt, um Besatzungsmitglieder vom *Raumschiff Enterprise* an nahegelegene Orte wie z.B. Planeten zu beamen. Wenn ein Außenteam an einen anderen Ort gebeamt wurde, kann es die jeweilige Welt erforschen oder die aktuelle Mission verfolgen.



Bevor ein Außeneinsatz beginnen kann, müssen die richtige Mannschaft und die richtige Ausrüstung zusammengestellt werden. Um Besatzungsmitglieder in ein Außenteam zu berufen oder Ausrüstungsgegenstände für eine Mission auszuwählen, betätigen Sie den Knopf „MANNSCHAFT/AUSRÜSTUNG".

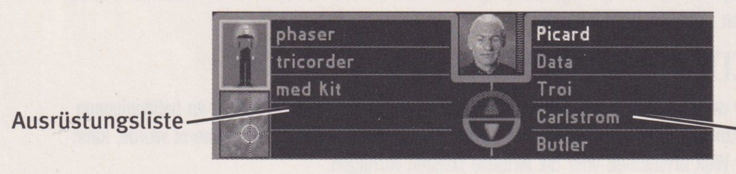
Hinweis: In den Schwierigkeitsgraden „FÄHNRICH" und „LIEUTENANT" wird das Außenteam sowie seine Ausrüstung automatisch für Sie zusammengestellt.

AUSSENTEAMS ZUSAMMENSTELLEN

Maximal vier Besatzungsmitglieder können in ein Außenteam berufen werden. Je nach Art Ihrer Mission sollten Sie für die Ausführung der Ihnen gestellten Aufgaben geeignete Besatzungsmitglieder in das Außenteam berufen. Wenn Ihre Mission z.B. darin besteht, ein krankes oder verletztes Wesen zu behandeln, sollten Sie *Dr. Crusher* in das Außenteam berufen.

MANNSCHAFTSLISTE

Um ein Besatzungsmitglied in das Außenteam zu berufen, halten Sie beim Anklicken des Namens auf der Mannschaftsliste im Transporterraum den Mausknopf gedrückt. Ihr Cursor nimmt dabei die Form eines Icons des jeweiligen Besatzungsmitgliedes an, das Sie dann zur Transporterplattform ziehen. (Um durch die Liste zu scrollen, klicken Sie die Pfeile nach oben und nach unten an.) Eine andere Methode, die Mitglieder des Außenteams auszuwählen, ist, die Namen auf der Mannschaftsliste zweimal anzuklicken. Das gewählte Besatzungsmitglied betritt daraufhin durch die Tür auf der linken Seite den Raum.



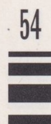
Um ein Besatzungsmitglied aus dem Außenteam herauszunehmen, klicken Sie die entsprechende Person auf der Transporterplattform an und ziehen sie zurück zur Mannschaftsliste. (Um die Besatzungsmitglieder von der Transporterplattform zu entfernen, können Sie sie auch zweimal anklicken.)

Wenn ein Besatzungsmitglied aufgrund einer Verletzung nicht an einem Außeneinsatz teilnehmen kann, ist es nicht auf der Mannschaftsliste im Transporterraum aufgeführt.

AUSSENTEAMS AUSRÜSTEN

Sobald ein Außenteam ausgewählt wurde, muß die geeignete Ausrüstung für die Mission ausgewählt werden. Die Standardausrüstung eines Außenteams beinhaltet Tricorder und Phaser. Andere Ausrüstungsgegenstände können bei Bedarf hinzugefügt werden.

AUSRÜSTUNGSLISTE

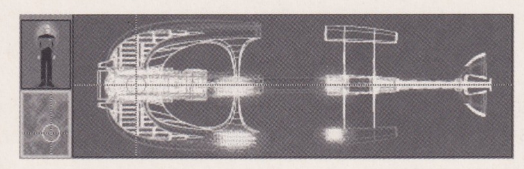


Um Ihrem Inventar ein Objekt oder einen Ausrüstungsgegenstand hinzuzufügen, klicken Sie den Namen des Objektes in der Ausrüstungsliste an und halten den Mausknopf gedrückt. Ihr Cursor nimmt dabei die Form eines Icons des betreffenden Gegenstandes an, das Sie dann in den Bereich ziehen, in dem Ihr Inventar angezeigt ist. (Um durch die Ausrüstungsliste zu scrollen, klicken Sie die

Oben/Unten-Pfeile an.) Eine andere Methode, Ausrüstungsgegenstände auszuwählen, ist, das Objekt auf der Ausrüstungsliste zweimal anzuklicken. Der Gegenstand wird dann Ihrem Inventar hinzugefügt.

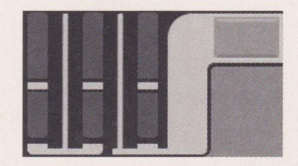
Um ein Objekt aus dem Inventar zu entfernen, klicken Sie das fragliche Objekt an und ziehen es aus dem Inventar zurück in die Ausrüstungsliste (Sie können es auch einfach zweimal anklicken).

OBERFLÄCHEN-SCAN



Um Orte zu ermitteln, an die Sie ein Außenteam beamen können, klicken Sie den Knopf „OBERFLÄCHEN-SCAN" an. Dadurch wird eine Abbildung der Oberfläche des Ortes aufgerufen, zu dem gebeamt werden soll. Die blinkenden Punkte bezeichnen sichere Orte für das Runterbeamen.

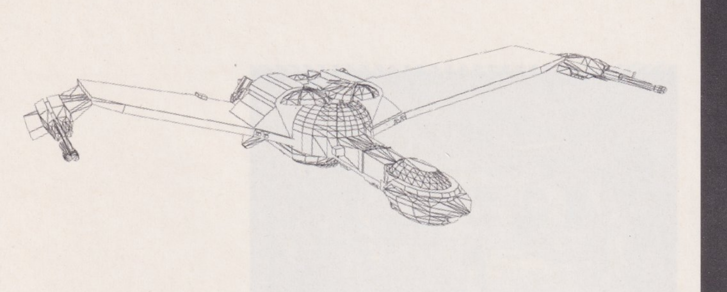
BEAMEN



Wenn Sie ein Außenteam zusammengestellt, die Ausrüstung ausgewählt und einen Ort zum Runterbeamen festgelegt haben, ist es Zeit, das Außenteam auf seine Mission zu beamen. Um das Außenteam an den Ort seiner Mission zu beamen, klicken Sie die Transporter-Steuerung an und ziehen sie nach oben.

TRANSPORTERRAUM VERLASSEN

Um den Transporterraum zu verlassen, klicken Sie einfach die Ausgangstür auf der linken Seite des Raumes an. Von hier aus können Sie sich in das Holodeck, in den Maschinenraum oder auf die Brücke begeben.



AUSSENEIN-SÄTZE

12

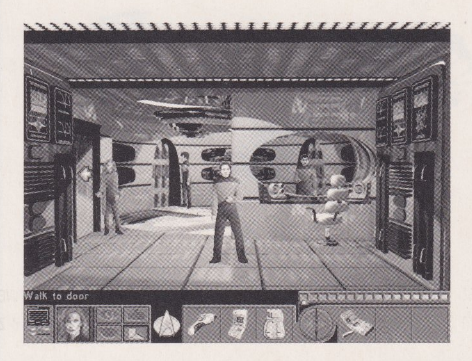
Die Außeneinsätze sind in *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* von zentraler Bedeutung. Auf diesen Missionen eröffnen sich Ihnen die Schlüsselelemente der Handlung. Auf Außeneinsätzen interagieren Sie mit außerirdischen Wesen, unbekannten Geräten und anderen Besatzungsmitgliedern. Nehmen Sie sich soviel Zeit, wie Sie benötigen, aber seien Sie vorsichtig. Sie werden erfahren, wann Sie alle Aufgaben, die auf einem Außeneinsatz zu erfüllen waren, erledigt haben.

Bis zu vier Crewmitglieder können für Außeneinsätze an andere Orte gebeamt werden. Während der Mission können Sie immer nur ein Mitglied des Außenteams führen, haben jedoch jederzeit die Möglichkeit, zwischen den einzelnen Besatzungsmitgliedern zu wechseln. Sie können Artefakte außerirdischer Lebensformen und andere Objekte finden, an sich nehmen und untersuchen. Wenn Sie ein Objekt an sich nehmen, wird es Ihrem Inventar hinzugefügt.

Bedenken Sie, daß die Außeneinsätze der Sternenflotte die maßgebende Prüfung Ihrer Fähigkeiten darstellen, Entscheidungen zu treffen. Richtige Entscheidungen wirken sich nicht nur auf Ihre eigenen Handlungsmöglichkeiten, sondern auch auf den Handlungsspielraum Ihrer Mannschaft, auf Ihren Außeneinsatz und möglicherweise auf den Ablauf Ihres gesamten aktuellen Auftrags aus. Handeln Sie entschlossen und dennoch vorsichtig genug, um Entscheidungen zu vermeiden, die Sie in Bedrängnis führen könnten. Alle Entscheidungen werden von Ihnen getroffen.

HAUPTBILDSCHIRM

Im oberen Teil des Spielbildschirms spielt sich die gesamte Handlung ab. Auf dem Missions-Hauptbildschirm finden Sie alle Mitglieder des Außenteams, außerirdische Lebensformen und Objekte, mit denen Sie interagieren können.



Gelegentlich werden Räumlichkeiten in einem großen Maßstab auf dem Bildschirm dargestellt, und die Mitglieder Ihres Außenteams erscheinen daher in vergleichsweise geringer Größe. Wenn das Team zu klein abgebildet ist, um die einzelnen Mitglieder erkennen zu können, klicken Sie zum Wechseln zwischen den Teammitgliedern deren Portraits an. Ein wichtiger Hinweis: Verläßt ein Mitglied des Außenteams einen Raum, folgen ihm die restlichen Angehörigen des Teams immer, es sei denn, sie sind verletzt oder betäubt.

STEUERUNG DER TEAMMITGLIEDER

Direkt rechts neben dem RGCD wird das Portrait des gegenwärtig gewählten Teammitglieds angezeigt. Hier wird festgelegt, welches Mitglied des Außenteams Sie gerade steuern. Indem Sie dieses Fenster anklicken, können Sie zwischen den einzelnen Teammitgliedern wählen. (Sie können die Auswahl der Teammitglieder auch mit der Leertaste vornehmen.)



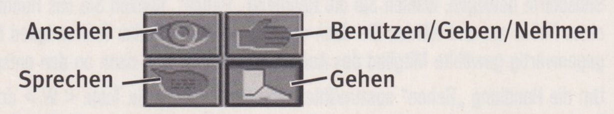
ANZEIGE DES GESUNDHEITSZUSTANDS

Direkt neben dem Portrait wird der Gesundheitszustand des betreffenden Teammitglieds angezeigt. Die Angehörigen des Außenteams können sich während eines Außeneinsatzes verletzen oder krank werden. Diese Anzeige gibt den Gesundheitszustand der jeweils gewählten Teammitglieder an.

Wenn die Gesundheitsanzeige bis an den oberen Rand des Feldes reicht, befindet sich das Teammitglied bei voller Gesundheit. Jedesmal wenn das Teammitglied verletzt wird, fällt die Anzeige ab. Wenn die Anzeige in den roten Bereich sinkt, wird das Teammitglied bewußtlos. Die Teammitglieder kommen wieder zu Bewußtsein, wenn ihnen professionelle medizinische Behandlung zuteil wird.

WAHL EINER HANDLUNG

Ihr Außenteam kann vier verschiedene Arten von Handlungen ausführen. Handlungen werden immer von dem gegenwärtig ausgewählten Teammitglied ausgeführt. Über den Knöpfen zur Wahl einer Handlung wird dabei immer eine Beschreibung der Handlung angezeigt.



Um eine gewünschte Handlung auszuwählen, klicken Sie mit der Maus die jeweilige Handlung an oder schalten durch Klicken mit dem rechten Mausknopf im Uhrzeigersinn bis zur gewünschten Handlung weiter. Wenn Sie eine Handlung ausgewählt haben, erscheint der Cursor in der Form eines Icons für die gewählte Handlung. Wenn Sie z.B. das Icon „Ansehen" (Auge) anklicken, erscheint Ihr Cursor in Form eines Auges.

Nachdem Sie eine Handlung ausgewählt haben, bewegen Sie den Cursor über den Hauptbildschirm. Wenn Sie eine Stelle passieren, an der Sie interagieren können, leuchtet der Cursor hellblau auf.

DINGE ANSEHEN (HANDLUNG „ANSEHEN")

Um mehr Informationen über eine Person, einen Ort oder ein Objekt auf dem Hauptschirm oder Ihres Inventars zu erhalten, wählen Sie die Handlung „Ansehen". Klicken Sie das Handlungs-Icon in Form eines Auges an, und wählen Sie dann aus, was Sie sich ansehen möchten. Das gegenwärtig ausgewählte Mitglied des Außenteams teilt Ihnen dann seine Beobachtungen zu einem Objekt, einer Person oder einem Ort mit.

Um die Handlung „Ansehen" auszuwählen, können Sie auch die Taste < L > drücken.

KOMMUNIKATION (HANDLUNG „SPRECHEN")

Soll ein Mitglied des Außenteams mit anderen Teammitgliedern oder mit beliebigen außerirdischen Lebensformen kommunizieren, wählen Sie die Handlung „Sprechen". Klicken Sie das Icon „Sprechen" (Sprechblase) an, und wählen Sie dann aus, mit wem gesprochen werden soll. Auf diesem Wege wird ein Gespräch begonnen.

Um die Handlung „Sprechen" auszuwählen, können Sie auch die Taste < T > drücken.

OBJEKTE HANDHABEN (HANDLUNG „BENUTZEN/GEBEN/NEHMEN")

Soll ein bestimmtes Mitglied des Außenteams ein Objekt benutzen, geben oder nehmen, wählen Sie die Handlung „Benutzen/Geben/Nehmen". Um einen Gegenstand zu benutzen, klicken Sie das Hand-Icon an, wählen einen Gegenstand aus dem Inventar und klicken dann eine Person, einen Ort oder ein Objekt für die Benutzung des Gegenstandes an. (Bestimmte Gegenstände können Sie auch benutzen, indem Sie sie zweimal anklicken.) Soll ein Gegenstand an jemand oder etwas übergeben werden, wählen Sie den Gegenstand aus Ihrem Inventar und klicken dann den gewünschten Empfänger des Gegenstandes an. Wollen Sie einen Gegenstand an sich nehmen, klicken Sie den gewünschten Gegenstand einfach auf dem Hauptbildschirm an. Der Gegenstand wird dann Ihrem Inventar hinzugefügt.

Um die Handlung „Benutzen/Geben/Nehmen" auszuwählen, können Sie auch die Taste < U > drücken.

Kann die Handlung „Benutzen/Geben/Nehmen“ nicht ausgeführt werden, liefert Ihnen ein Mitglied des Außenteams in der Regel eine Erklärung dafür.

FORTBEWEGUNG (HANDLUNG „GEHEN“)

Soll sich ein Mitglied des Außenteams von einem Ort des Bildschirms an einen anderen Ort auf dem Bildschirm bewegen, wählen Sie die Handlung „Gehen“. Klicken Sie das Handlungs-Icon in Form eines Fußes an, und wählen Sie dann den Ort, an den sich das Teammitglied bewegen soll. Das gegenwärtig gewählte Mitglied des Außenteams begibt sich dann an den entsprechenden Ort.

Um die Handlung „Gehen“ auszuwählen, können Sie auch die Taste < W > drücken. (Um die Fortbewegungsgeschwindigkeit einer Figur zu erhöhen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt.)



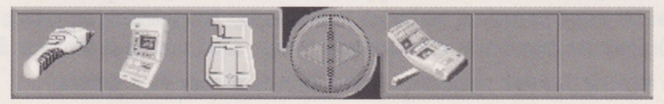
Nimmt das Fuß-Icon die Form eines Pfeils an, bedeutet dies, daß Sie den Bildschirm verlassen können. Um den Bildschirm zu verlassen, klicken Sie einfach mit dem Mausknopf.

AUSSENEINSATZ BEENDEN



Um sich zum Schiff zurückzubeamen, benutzen Sie den persönlichen Kommunikator. Um die *U.S.S. Enterprise* zu rufen, klicken Sie den persönlichen Kommunikator an. Die *Enterprise* antwortet mit einer Bestätigung, und das Außenteam wird wieder an Bord gebeamt. Wenn Sie keine Antwort erhalten, haben Sie keine Funkverbindung zum *Raumschiff*.

INVENTAR

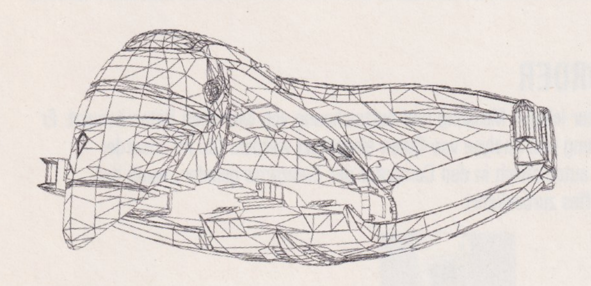


Im Inventar sind alle Gegenstände enthalten, die Ihr Außenteam gegenwärtig mit sich führt. Wenn ein Gegenstand aus dem Inventar ausgewählt wird, erscheint die entsprechende Bezeichnung direkt über den Knöpfen zur Auswahl der Handlungen. Um durch die Liste zu scrollen, klicken Sie die Pfeile nach rechts oder nach links in der Mitte der Inventarliste an.

PHASEREINSTELLUNGEN



Mit diesen Knöpfen können Sie die Phaserenergie auf die Stufen 1 (ganz links) bis 16 (ganz rechts) einstellen. Je höher die Phaserenergie eingestellt ist, um so leistungsfähiger sind die Phaser des Teams. Einstellung „1“ führt zu leichter Betäubung, während Einstellung „16“ explosive Auflösungseffekte bewirkt. Die Phaser sollten in den höheren Einstellungen mit großer Vorsicht eingesetzt werden, da sie beträchtliche Schäden verursachen können. Vergessen Sie nicht, daß der Phaser eine gefährliche Waffe ist. Er sollte nicht unüberlegt eingesetzt werden.

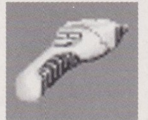


ANHANG A: AUSRÜSTUNG

Jedes Föderationsraumschiff verfügt über eine bestimmte Standardausrüstung, die an die Außenteams ausgegeben wird. Diese Ausrüstung dient zur Selbstverteidigung (Phaser) und zur Messung und Aufzeichnung von Daten (Standard-Tricorder). Alle weiteren Ausrüstungsgegenstände werden entsprechend den speziellen Missionsanforderungen an die Außenteams ausgegeben.

PHASER (TYP II)

Dieser Phaser ist eine Handfeuerwaffe zur Selbstverteidigung, mit der Angreifer abgewehrt oder starke strukturelle Schäden an Gebäuden oder Fahrzeugen hervorgerufen werden können. Die Phaserenergie kann in 16 Einstellungen von leichter Betäubung bis hin zu explosiven Auflösungseffekten reguliert werden.



BEDIENUNG DES PHASERS

Legen Sie mit der Phasereinstellung (beschrieben im Kapitel: „Außeneinsätze") die Phaserenergie fest. Klicken Sie das Icon „Benutzen" an, und wählen Sie dann den Phaser in Ihrer Inventarliste. Nun richten Sie den Phaser auf das gewünschte Ziel und klicken mit dem Mausknopf. Dadurch wird ein Energiestoß auf das gewählte Ziel abgegeben.

Angriffe auf das Wohlbefinden von Planetenbewohnern stellen eine Verletzung der Hauptdirektive dar. Der Phaser dient in erster Linie zur Selbstverteidigung. Er ist nur unter größter Vorsicht für andere Zwecke einzusetzen.

STANDARD-TRICORDER

Der Standard-Tricorder wird zur lokalen Messung und Aufzeichnung von wichtigen Daten benutzt. Er kann ebenso für die Berechnung und Analyse von Daten eingesetzt werden. Die im Tricorder gespeicherten Daten werden automatisch in den Computer der *Enterprise* geladen, wenn das Außenteam an Bord des Schiffes zurückkehrt.



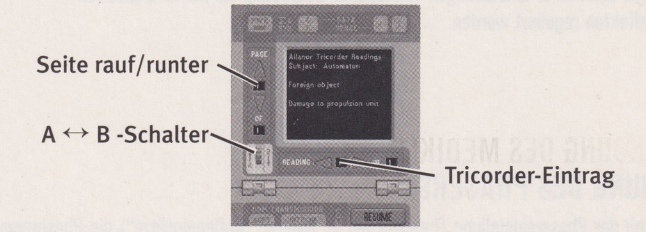
Eine weitere Funktion des Tricorders ist die Aufzeichnung der Kommunikation auf den Planeten. Der Tricorder kann auf Außeneinsätzen bis zu neun Gespräche aufzeichnen. Die Dialoge können jederzeit vor der Rückkehr auf das Schiff in Textform auf dem Tricorder abgelesen werden.

BEDIENUNG DES TRICORDERS

Zur Vorbereitung eines Scans wählen Sie die Handlung „Benutzen" und klicken dann den Standard-Tricorder in der Inventarliste an. Klicken Sie dann den Bereich auf dem Hauptbildschirm an, den Sie scannen möchten. Wenn Sie das surrende Geräusch des Tricorders hören, ist der gewählte Bereich gescannt worden. Das Mitglied des Außenteams, welches den Scan ausgeführt hat, kann bestätigen, daß die Tricorder-Meßwerte aufgenommen wurden.

TRICORDER-MESSWERTE ANZEIGEN

Gelegentlich werden bestimmte Informationen in den Tricorder-Protokollen zum zukünftigen Gebrauch aufgezeichnet. Um diese Meßwerte einzusehen, wählen Sie das Icon „Ansehen" und klicken dann den Standard-Tricorder an. Hierdurch wird der Tricorder-Bildschirm aufgerufen.



Auf dem Tricorder-Hauptschirm wird der erste im Tricorder gespeicherte Bericht angezeigt. Um weitere Informationen eines Berichts einzusehen, betätigen Sie die Pfeile nach oben und unten, die sich auf der linken Seite des Tricorders befinden. Zur Anzeige eines anderen Berichts betätigen Sie die direkt unter dem Hauptschirm liegenden Pfeile nach rechts und links.

A ↔ B-SCHALTER

Mit dem A ↔ B-Schalter können Sie auswählen, welche Art von Informationen auf dem Tricorder angezeigt wird. Ist der Tricorder auf A gestellt, werden lokale Messungen und alle in den Tricorder übertragenen Berichte angezeigt. Ist der Tricorder auf B gestellt, können Sie die letzten neun Gespräche dieses Außeneinsatzes wiederholen.

MEDIZINISCHER TRICORDER

Mit dem medizinischen Tricorder werden Diagnosen von Verletzungen erstellt, und es wird die Schwere der Verwundung bestimmt. Er kann bei Mitgliedern des Außenteams und allen Außerirdischen, denen Sie begegnen, angewendet werden.



BEDIENUNG DES MEDIZINISCHEN TRICORDERS

Um den medizinischen Tricorder zu benutzen, wählen Sie das Icon für die Handlung „Benutzen" und klicken dann den medizinischen Tricorder in der Inventarliste an. Danach klicken Sie das Teammitglied oder den Außerirdischen an, der untersucht werden soll. Das Teammitglied, das die Untersuchung vornimmt, wird anschließend seine Einschätzung zur Diagnose äußern.

MEDIKIT

Das Medikit dient in erster Linie zur medizinischen Notversorgung auf Außeneinsätzen. Es kann wie der medizinische Tricorder bei Teammitgliedern und Außerirdischen angewendet werden.



ANWENDUNG DES MEDIKITS

Betätigen Sie das Icon für die Handlung „Benutzen", und klicken Sie dann das Medikit in der Inventarliste an. Um eine medizinische Grundversorgung vorzunehmen, klicken Sie die verletzte Person mit dem Medikit an. Das Außenteammitglied wendet das Medikit an und gibt anschließend Auskunft über den Zustand des Verletzten.

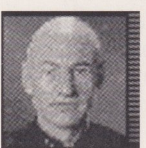
Während jedes Teammitglied das Medikit anwenden kann, ist nur *Dr. Crusher* in der Lage, eine verletzte Person wieder zu vollem Bewußtsein zu bringen. Die anderen Teammitglieder können nur leichte Verletzungen behandeln.

ANHANG B: BRÜCKENOFFIZIERE DER *U.S.S. ENTERPRISE*

Während die Besatzung an Bord des *Raumschiffs Enterprise* über 1.000 Mitglieder zählt, steht Ihnen eine ausgewählte Gruppe der wichtigsten Besatzungsmitglieder zur Verfügung, um Ihnen bei bedeutenden Entscheidungen helfen zu können. Diese neun Besatzungsmitglieder können in Außenteams berufen werden.

Wenn Sie in den Spieleinstellungen (RGCD) den Schwierigkeitsgrad „FÄHNRICH" gewählt haben, werden die Außenteams und die Ausrüstung automatisch zusammengestellt.

CAPTAIN JEAN-LUC PICARD



Captain Jean-Luc Picard ist der Captain des Flagschiffs der Sternenflotte, der *U.S.S. Enterprise*. Bevor *Picard* den Dienst auf dem *Raumschiff Enterprise* antrat, war er Brückenoffizier und später Captain des Forschungsschiffs *U.S.S. Stargazer*. *Picards* Name ist in der gesamten Galaxie ein Begriff, und er genießt unter seinen Amtskollegen größten Respekt. Neben seinen bemerkenswerten diplomatischen Fähigkeiten pflegt er ein reges Interesse an einer Vielzahl von Themengebieten, eingeschlossen Astrophysik und Archäologie.

COMMANDER WILLIAM T. RIKER



Commander Riker ist Erster Offizier und Stellvertretender Befehlshaber des *Raumschiffs Enterprise*. Er neigt zu emotionalen (und bei manchen Gelegenheiten unkonventionellen) Entscheidungen, ist aber eine äußerst fähige „Nummer Eins" für *Captain Picard*. Obwohl man ihm bereits vielfach angeboten hat, das Kommando über ein eigenes *Raumschiff* zu übernehmen, zieht er die Besatzung und Atmosphäre der *U.S.S. Enterprise* vor. Seine Freizeitinteressen sind unter anderem Kochen und Jazzposaune-Spielen.

LIEUTENANT COMMANDER DATA



Lieutenant Commander Data ist der für die Einsatzleitung zuständige Offizier des Schiffs und besetzt üblicherweise die Ops-Station (Einsatzleitung) auf der Brücke. Data ist ein hochentwickelter Androide, der von dem legendären Wissenschaftler Noonien Soong geschaffen wurde, der *Datas* Positonen-Gehirn konstruierte. Seine Basisprogrammierung verbietet es ihm, lebenden Wesen Leid anzutun, jedoch kann er zur Verteidigung anderer Gewalt anwenden. Unermüdlich versucht Data, ein sich ihm immer wieder stellendes Problem zu lösen: Er möchte verstehen, was es heißt, Mensch zu sein.

LIEUTENANT COMMANDER GEORDI LA FORGE



Nachdem Geordi eine Weile als Steueroffizier (auch Conn genannt) auf der Brücke Dienst geleistet hatte, wurde er Chefingenieur des *Raumschiffs Enterprise.* Er besitzt ein brillantes mathematisches und technisches Verständnis, und selten gibt es ein technisches Problem, das er nicht lösen kann. *La Forg*e ist von Geburt an blind und trägt ein Sichtgerät, das sich VISOR nennt. Durch den Visor ist *La Forge* auch in unterschiedlichen Lichtspektren mit einer ausgezeichneten Sehfähigkeit ausgestattet. Seine launische Art wird nur noch durch seine Sprachbegabung übertroffen.

LIEUTENANT WORF



Lieutenant Worf ist der Sicherheitschef und der Taktik-Experte auf dem *Raumschiff Enterprise.* Als erster Klingone im Dienste der Sternenflotte hat er einiges durchgemacht, bevor man ihm diese angesehene Position anvertraute. Obwohl er in seinen Handlungen gelegentlich sehr von Gefühlen gelenkt wird, sind seine Fähigkeiten und Kenntnisse im Gefecht unerreicht. Trotz seiner Verpflichtung gegenüber der Sternenflotte und der *U.S.S. Enterprise* war er stark in politische Angelegenheiten der Klingonen verwickelt.

COUNSELOR DEANNA TROI



Deanna Troi ist Counselor der *Raumschiffs Enterprise.* Sie ist als Halb-Betazoidin in der Lage, ihre emphatische Energie als Ergänzung ihrer psychologischen Fähigkeiten zu nutzen. Aufgrund ihrer Universitätsausbildung und Erfahrung im Dienst der Sternenflotte kann sie sogar die Gefühle außerirdischer Wesen lesen. Obwohl sie nicht leicht zu erregen ist, kann sie geradezu in Feuereifer geraten, wenn sie der Ansicht ist, jemand werde ungerecht behandelt. Ihre größte Leidenschaft ist Schokolade.

DR. BEVERLY CRUSHER



Dr. Crusher ist die Chefärztin an Bord des Schiffes. Sie ist Expertin auf dem Gebiet der Biologie und besitzt außerordentliche Fähigkeiten auf den Gebieten medizinischer Behandlung, Operationen und Diagnosen. *Crusher* bewahrt immer einen kühlen Kopf und ist im Dienst immer sehr sachlich. Sie ist eine ausgezeichnete Tänzerin und engagiert sich als Schauspielerin und Dramaturgin.

FÄHNRICH NILS CARLSTROM

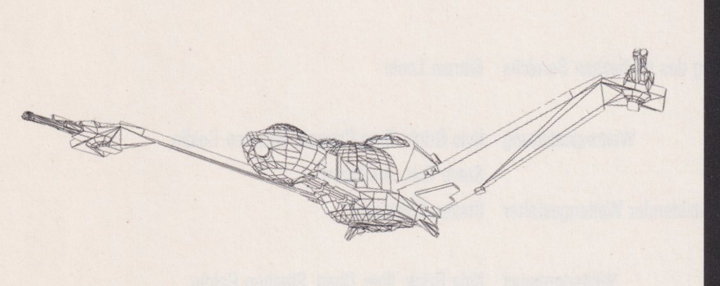


Fähnrich Carlstrom ist der Zweite Sicherheitsoffizier und bekleidet seine erste Stelle nach Abschluß seiner Ausbildung bei der Sternenflotte. Er ist dem direkten Befehl von *Lieutenant Worf* unterstellt. Trotz seiner Fähigkeiten als Fähnrich ist Nils sehr unerfahren und manchmal ungeduldig. Eines seiner Interessengebiete ist klassische Klaviermusik, besonders Beethoven.

FÄHNRICH TAMARA BUTLER



Fähnrich Butler ist Zweiter Technischer Offizier unter *Lieutenant Commander Geordi La Forge*. Obwohl sie sehr schnell lernt und sehr besonnen ist, mangelt es ihr noch an Außeneinsatz-Erfahrung. Wie Fähnrich Carlstrom besetzt sie hier ihre erste Stelle nach Abschluß der Akademie der Sternenflotte. Zwei ihrer Hobbies sind Volkstanz und Schauspielerei.



MITARBEITER-VERZEICHNIS

Produktionsleitung und Chefdesigner	Mathias Genser
Co-Produzent	Meg Storey
Produktionsassistenz	Catherine Durand, Bryant Fong, Donald Simpson, Derwin Wyatt
Programmierung	Roger M. Fujii, Kyle Granger, Kevin Ray
Coprogrammierung	Ally Chen, Anthony Chiang, Eric Grotke, Erick Jap, Kuswara Pranawahadi
Zusätzliche Programmierung	Rebecca Ang, Mark Blattel, Gregg Seelhoff, Farah Soebrata, Jill Veronda, Peter Ward, Les Watts
Künstlerische Leitung	Matt Carlström, Erol Otus
Künstler	Aron Bonar, Chuck Butler, Chris Hamilton, David McGrath, Sunil Mukherjee
Künstlerische Unterstützung	Anthony Chiang, Greg Dyer, Karen Ffinch, Paul Wood
Zusätzliche Künstler	Charlie Anquilina, Alan Brimm, Tim George, Andy Probert, Sharon Stambaugh

MITARBEITERVERZEICHNIS

Designberatung des taktischen Bereichs	Gilman Louie
Weltengestaltung	Kyle Brink, Bing Crowell, Stephen Goldin, Steve Tsai, Joe Ward
Auszubildender Weltengestalter	Steven Weinstein
Weltenentwurf	Kyle Brink, Vera Chan, Stephen Goldin, Joe Ward
Drehbuch	Kyle Brink, Vera Chan, Stephen Goldin, Naren Shankar, Joe Ward
Beratung bei Dialog- und Drehbuchtext	Naren Shankar
Drehbuchredaktion	Marisa Ong
Leitung der Tonaufnahmen	Paul Mogg
Musikkomposition/Geräuschdesign	Paul Mogg, J. White
Sound-Matchmaker	Steven Weinstein
Stimm-Coproduktion	Scott Petersen
Leitung der QS	Marjorie DeWilde
Management der QS	Kurt Boutin
Qualitätssicherung	Matt Archambault, Evan Birkby, Greg Blaha, Jason Borovick, Peter Chou, Bing Crowell, James Green, Stewart Megan, Hoi Nguyen, Brian Oldham, Russel Reiss, Steve Tsai, Sergio Vuskovic, Robert Wong, Derwin Wyatt

Handbuchtext	Robert Giedt
Handbuchdesign und Layout	Carrie Galbraith
Handbuchredaktion	Marisa Ong
Künstler der Produktion	Tom Barkett
Leitung des Produktmarketings	Rita Harrington
Management - Marketing Services	Kathryn Lynch
Graphische Leitung	Lucija Kordic
Produktionsassistenz	Jerome Paterno
Vizepräsident - Marketing Services	Holly Hartz
Public-Relations-Koordination	Kathy Sanguinetti
Einkaufsleitung	Sharon LoSasso
Produktionseinkauf	James Stewart
Vertriebskoordination	Shannon Yates
Viacom-Lizenzerteilung	Suzie Domnick, Renee Froix, Terri Helton, Kristine Ross, Dave Rossi
Beratung "Star Trek: The Next Generation"	Denise Okuda, Michael Okuda, Naren Shankar
Aufnahmestudios	Pacific Coast Sound Works, Hollywood, CA; Tennessee Production Center, Inc., Knoxville, TN; Buzzy's Recording Studios, Hollywood, CA; The Mix Place, New York, NY; Magmasters, London, England
Digitale Tonverarbeitung	Pacific Coast Sound Works
Voiceover-Produktion	Paul Mogg und Wendy Neuss

MITARBEITERVERZEICHNIS

IN DEN HAUPTROLLEN:

Patrick Stewart als *Captain Jean-Luc Picard*

Jonathan Frakes als C*ommander William Riker*

LeVar Burton als *Lt. Commander Geordi La Forge*

Michael Dorn als L*ieutenant Worf*

Gates McFadden als *Dr. Beverly Crusher*

Marina Sirtis als *Counselor Deanna Troi*

Brent Spiner als *Lt. Commander Data*

Majel Barrett als Bordcomputer

STIMMEN

Admiral Brodnack	Bill Krauss
Admiral Reddreck	Michael Mancuso
Admiral Williams	Deborah Sale
Aelont	Tom Silberkleit
Außerirdischer Captain	Rob Jacobsen
Außerirdische Zolldrohne	Andy Valvur
Außerirdischer Erzähler	Andy Valvur
Außerirdischer Wissenschaftler	David Booth
Aramut	J. White
Avakar	Colin Hussey
Captain Ky'Dra	"Tree" (Michael J. West)
Captain Pentara	Suzy Berger
Chancellor Daenub	Phil Keller
Chancellor Laraq	Andy Valvur
Commander Chan	Connie Hall
Commander Tyralak	Erol Otus
Constable LLiksze	Deborah Sale
Stellvertreter des Constables	David McGrath
Berater Iydia	Roy Blumenfeld
Daimon Tybok	Paul Silverman

Dr. Ana Benyt	Nancy Cole
Dr. Vi Hyunh-Foertsch	Suzy Berger
Dr. Silas Griems	Sean Owens
Fähnrich Tamara Butler	Cynthia Marcucci
Fähnrich Nils Carlstrom	Paul Mogg
U.S.S. Enterprise Deck-Berichte	Robert Giedt, Lucija Kordic, Jerome Paterno
Gart Kimlash	"Tree" (Michael J. West)
Torwächter	Andy Valvur
Heilerin ZZolis	Connie Hall
Kabilan	Colin Hussey
Lucana	Jeanne Sophia
Madia	Linda Clements
Morassianischer Computer	Madeleine Wild
Nachyl	Brian Vouglas
Optimator Eins	Rob Jacobsen
Optimator Zwei	Amanda Carrett
Romulanischer Captain	Sean Owen
Shanok	Rob Jacobsen
Stamblyr	David Booth
T'Bak	Tom Silberkleit
Fährtensucherin Melas	Amanda Carrett
Hüter der Unity-Sphäre	Cynthia Marcucci, Erol Otus, J. White
Veronda-Vogel	Madeleine Wild
Wärter Tzudan	Paul Silverman

MITARBEITERVERZEICHNIS

Besonderen Dank an: Bender, Goldman & Helper (Public Relations, Los Angeles), Tom Byron, Tamar Cohen, Suzi Crandal, Tom Dickson, Pat Feely, Simon Ffinch, Lou Gioia, Marianne Golan, Indian Rock Imagesetting, Dan Irish, Stan Jacobs, Jennifer Spalding & Associates, Greg Kennedy, Paul Kim, Matthew Lesher, Adam Levine, Gilman Louie, Guymond Louie, Bob Michaels, Mitchell Talent Management, Steve Olson, Jacqueline Pearl, Planned Marketing Solutions, Diane Roberts, Carol Rudisill, Smartalk, Richard Thompson, Mark Waldrep, Steven Weinstein, Wild Enterprises, Julie Williams, Woods & Woods, Jennifer Wyatt

U.S.S.Enterprise™, Romulanischer Warbird, Klingonischer Bird of Prey, Galileo Shuttle, Sternenbasis und Ferengi Marauder-Drahtmodelle von Viewpoint

Software für die Figurenanimation C-POL, C-BIRD, s-dkit, c-tools und Mental Ray von SOFTIMAGE

Die auf der Spielpackung und dem Handbuch gezeigte Abbildung wurde von Bill Eaken eigens für *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* entworfen.

Das Design der Enterprise-LCD-Anstecker stammt von Andy Probert. Verpackung und Produktion von Chrysalid Group, Inc..

MICROPROSE KUNDENSERVICE

Großbritannien

Telefon: +44 (0) 1454 893900 (9:00 - 17:30 Uhr MGZ/SZ)
Fax: +44 (0) 1454 894296 montags bis freitags

MicroProse Europe, The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, UK.

Deutschland

Telefon: +49 (0) 5241 946480, (15:00 - 18:00 Uhr MEZ, nur dienstags)
Fax: +49 (0) 5241 946494, (14:30 - 18:00 Uhr MEZ, montags bis freitags)

MicroProse-Spectrum HoloByte GmbH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh.

Frankreich

Telefon: +33 (04) 72 53 25 00

Electronic Arts, Centre d'Affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 St. Didier au Mont d'Or, Cedex, Lyons, France.

USA

Telefon: +1 410-771-1151, (9:00 - 17:00 Uhr Ortszeit-Ostküste)
Fax: +1 410 771-1174 (9:00 - 17:00 Uhr Ortszeit-Ostküste)
montags bis freitags

MicroProse USA, 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD, USA 21030.

Telefon: +1 510-522-1164 (9:00 - 17:00 Uhr Ortszeit-Westküste)
Fax: +1 510-522-3587 (9:00 - 17:00 Uhr Ortszeit-Westküste)
montags bis freitags

Spectrum HoloByte, 2490 Mariner Square Loop, Alameda, CA, USA 94501.

MICROPROSE ON-LINE-DIENSTE

Bulletin Boards

MicroProse UK	+44 (0) 1454 327083	(14.400 Baud)
	+44 (0) 1454 327084	(14.400 Baud)
MicroProse Deutschland	+49 (0) 5241 946484	(28.800 Baud)
MicroProse USA	+1 410-785-1841	(28.800 Baud)
Spectrum HoloByte	+1 510-522-8909	(14.400 Baud)

Compuserve

MicroProse Europe Mailbox	71333,314
MicroProse Deutschland Mailbox	74777,3326
MicroProse USA Mailbox	76004,2223
Spectrum HoloByte Mailbox	76004,2144

MicroProse und Spectrum HoloByte verfügen auch über öffentliche Foren und Bibliotheken für Kommentare, Fragen und Dateien. Sie finden uns im Game Publishers Forum "B" (GO GAMBPUB)

Delphi-Internet

MicroProse Europe betreibt ein komplettes Forum für die Anwender, über das Sie Korrekturprogramme, Updates, Demos und Produktinformationen kopieren können. Diesen On-Line-Dienst finden Sie auf UK Delphi.

MicroProse USA Forum	US-DELPHI, GAME SIG
MicroProse Europe Forum	UK-DELPHI, FEATURED FORUMS, MICROPROSE
MicroProse USA Mailbox	microprose3
MicroProse Europe Mailbox	MPS_EUROPE

Fidonet

MicroProse Conference	Node 1:2617/107

Genie

Scorpia RT, Schlüsselwort: "Scorpia"

MicroProse USA Adresse	MicroProse
MicroProse Europe Adresse	MPS.UK

Internet

E-Mail:

MicroProse Europe	71333.314@compuserve.com
MicroProse Deutschland	74777.3326@compuserve.com
MicroProse USA	76004.2223@compuserve.com
Spectrum HoloByte	76004.2144@compuserve.com

FTP: Der MicroProse FTP-Standort bietet eine komplette Bibliothek der neuesten Updates, Demos und Produktinformationen.

Standortadresse: **ftp.microprose.com**

World-Wide-Web: Sie erhalten Zugang zu unseren WWW Home Pages, indem Sie über Ihre Web Browser Software auf **http:/www.microprose.com** zugreifen.



MICRO PROSE

MicroProse Limited The Ridge Chipping Sodbury South Glos BS17 6BN UK
MADE IN THE UK